

令和6年度文部科学省委託
「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進」事業

ITデジタルクリエイター科 教育カリキュラム I

目次

1. デザイン基礎カリキュラム	1
2. コンピュータリテラシーとデータ活用カリキュラム	15
3. Web デザイン基礎カリキュラム	29
4. Web サイト設計・開発カリキュラム	43
5. Web 開発応用カリキュラム	57
6. デジタルデザイン・動画編集・AI 活用カリキュラム	71
7. ノーコード Web 開発・CMS・デザインシステム・UX リサーチカ	92
8. 3DCG & モーションデザイン	113
9. 3D キャラクター制作・環境デザイン・ゲームエンジン・VFX・データ 最適化カリキュラム	134
10. UX/UI デザインカリキュラム	155
11. ゲーム UI/UX& アセット制作カリキュラム	169
12. デジタルコンテンツ制作カリキュラム	183
13. 実践型デザインキャリアカリキュラム	197
14. デザインキャリア戦略カリキュラム	211

1. デザイン基礎カリキュラム

NO	タイトル	備考
	デザインの基本原則 (10時間)	
1コマ	デザインの4大原則 (近接・整列・対比・反復)	
2コマ	バランスの概念 (左右対称・非対称)	
3コマ	コントラストの重要性 (明度・彩度・形状)	
4コマ	統一性と変化 (デザインの一貫性)	
5コマ	視線誘導と視覚的ヒエラルキー	
6コマ	ネガティブスペース (余白の活用)	
7コマ	比率とスケール (黄金比・ルールオブサード)	
8コマ	グリッドシステムと整列	
9コマ	動的デザインと静的デザイン	
10コマ	ミニマリズムと装飾性のバランス	
	色彩理論とカラーマネジメント	
11コマ	色の三要素 (色相・彩度・明度)	
12コマ	色の心理的影響 (色彩心理学)	
13コマ	色の調和と補色関係	
14コマ	色相環と配色ルール (アナログ・補色・トライアド)	
15コマ	RGBとCMYKの違い	
16コマ	印刷とデジタルでの色の扱い方	
17コマ	カラーパレットの作成と管理	
18コマ	トレンドカラーの選び方と応用	
19コマ	グラデーションとモノクロームデザイン	
20コマ	色覚バリアフリー (カラーユニバーサルデザイン)	
	レイアウトと構図	
21コマ	レイアウトの基本構造 (F字・Z字・グリッド)	
22コマ	視線の流れをコントロールするテクニック	
23コマ	余白とマージンの適切な設定	
24コマ	比率とスケールを活かしたデザイン	
25コマ	シンメトリーとアシンメトリーの活用	
26コマ	余白を活かしたシンプルなデザイン	
27コマ	視線の誘導とCTA (コール・トゥ・アクション)	
28コマ	コンテンツの優先順位付け	
29コマ	画像とテキストのバランス	
30コマ	インフォグラフィックスの作成	
	タイポグラフィの基礎	
31コマ	フォントの種類 (セリフ・サンセリフ・スクリプト)	
32コマ	フォントの組み合わせルール	
33コマ	文字サイズと行間の設定	
34コマ	タイプフェイスの選び方	
35コマ	視認性と可読性を高める工夫	
36コマ	カーニング・トラッキング・リーディングの調整	
37コマ	欧文・和文フォントの違いと扱い	
38コマ	タイポグラフィによるブランディング	
39コマ	動きのあるタイポグラフィ (ダイナミックタイプ)	
40コマ	タイポグラフィを活用したロゴデザイン	
	デザインソフト (Adobe Photoshop、Illustrator) の基本操作	
41コマ	Photoshopの基本操作 (レイヤー・マスク・調整レイヤー)	
42コマ	Illustratorの基本操作 (ベツツール・パス・シェイプ)	
43コマ	画像の加工とリサイズ (Photoshop)	
44コマ	ベクターとラスターデータの違い	
45コマ	テキストの装飾とアウトライン化	
46コマ	配色ツールとカラーピッカーの活用	
47コマ	レイヤーマスクとクリッピングマスク	
48コマ	スマートオブジェクトの利用方法	
49コマ	エクスポート設定と印刷データの準備	
50コマ	実践的なデザイン制作 (ポスター・バナー制作)	

デザインの基本原則

1コマ	
タイトル	デザインの4大原則（近接・整列・対比・反復）
概要	この講座では、デザインの基礎となる4つの原則「近接」「整列」「対比」「反復」を学びます。これらの原則を理解することで、視覚的に整理されたデザインを作成するための土台を築けます。また、これらの原則を実践することで、情報をより効果的に伝える力が身につきます。初心者でも実践しやすい例を交えながら、視覚的な一貫性やプロフェッショナルな印象を与えるデザインの基盤を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	バランスの概念（左右対称・非対称）
概要	この講座では、デザインにおけるバランスの重要性とその種類について学びます。左右対称のデザインは安定感や調和を生み、非対称のデザインは動きや興味を引き出す効果があります。これらの特徴を理解し活用することで、見る人にとって心地よい、または印象的なデザインを作成する能力が養われます。バランスを意識した構成力を磨くことで、デザイン全体の質を高められるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	コントラストの重要性（明度・彩度・形状）
概要	この講座では、デザインにおけるコントラストの役割とその効果について学びます。明度や彩度、形状の違いを活用することで、視覚的なメリハリを作り、重要な要素を際立たせることが可能です。コントラストを正しく設定することで、視認性や情報伝達力を向上させると同時に、デザイン全体に活気やダイナミズムを加える技術を身につけることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	統一性と変化（デザインの一貫性）
概要	この講座では、デザインの統一性を保ちながら適度な変化を加えることで、魅力的でバランスの取れた作品を作成する方法を学びます。一貫性はデザインにプロフェッショナルな印象を与え、変化は観る人の興味を引きつけます。この2つを効果的に組み合わせることで、視覚的に調和が取れたデザインを生み出す力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	視線誘導と視覚的ヒエラルキー
概要	この講座では、視覚的ヒエラルキーを構築し、デザイン内で観る人の視線を効果的に誘導する方法を学びます。重要な要素を目立たせ、次に注目してほしいポイントへ自然に誘導することで、情報をスムーズに伝える技術を身につけます。視線誘導を意識したデザインにより、より直感的で分かりやすいビジュアルを作成する力が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	ネガティブスペース（余白の活用）
概要	この講座では、デザインにおけるネガティブスペース（余白）の重要性と効果的な活用法を学びます。余白を適切に配置することで、デザイン全体に洗練された印象を与え、情報の伝達力を高めることが可能です。余白を単なる空間として捉えるのではなく、デザインの一部として活用するスキルを身につけることで、視覚的に魅力的でバランスの取れた作品を作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	比率とスケール（黄金比・ルールオブサード）
概要	この講座では、デザインの中で比率とスケールを活用する方法を学びます。黄金比やルールオブサードといった基本的な構図のルールを理解し、それを応用することで、視覚的に美しく調和の取れたデザインを作成できるようになります。また、適切な比率やスケールを設定することで、要素間の関係性やバランスを効果的に表現するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	グリッドシステムと整列
概要	この講座では、グリッドシステムを活用したデザインの整列方法を学びます。グリッドを使用することで、要素を整理し、視覚的な秩序を保つことが可能です。さらに、整列を徹底することで、プロフェッショナルで一貫性のあるデザインを実現できます。これにより、情報がより分かりやすく効果的に伝わるデザインを作成する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	動的デザインと静的デザイン
概要	この講座では、動的デザインと静的デザインの違いと、それぞれの効果的な活用方法を学びます。動的デザインはエネルギーや変化を感じさせる一方、静的デザインは安定感や落ち着きを伝えます。この特性を理解し、目的に応じた表現を選択することで、伝えたいメッセージや感情を視覚的に的確に表現するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ミニマリズムと装飾性のバランス
概要	この講座では、ミニマリズムのシンプルさと装飾性の豊かさを適切に組み合わせる方法を学びます。ミニマリズムは無駄を省いて本質を際立たせ、装飾性はデザインに個性や視覚的魅力を加えます。両者のバランスを理解し、目的に応じて効果的に使い分けることで、洗練されたデザインを実現する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

色彩理論とカラーマネジメント

11コマ	
タイトル	色の三要素（色相・彩度・明度）
概要	この講座では、色の基本要素である色相、彩度、明度について学びます。それぞれの要素を理解し、適切に組み合わせることで、意図した感情や印象を表現する力が身につきます。また、色の特性を把握することで、配色の選択や調整が容易になり、デザイン全体の完成度を高めることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	色の心理的影響（色彩心理学）
概要	この講座では、色が人々の感情や行動に与える心理的影響について学びます。例えば、青は落ち着きや信頼感を、赤は情熱や緊張感を引き起こすといった特性を理解することで、目的に応じた効果的な色使いが可能になります。色彩心理学を活用することで、より意図的で影響力のあるデザインを作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	色の調和と補色関係
概要	この講座では、色の調和を生み出すための理論と、補色関係を活用したデザイン手法を学びます。調和の取れた配色はデザインに一貫性や美しさを与え、補色を効果的に使うことで視覚的なインパクトを与えることができます。これにより、視覚的に魅力的でバランスの取れた配色を実現する能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	色相環と配色ルール（アナログ・補色・トライアド）
概要	この講座では、色相環を基にした配色ルールを学びます。アナログ配色は調和を、補色配色はコントラストを、トライアド配色は活気とバランスを生み出します。これらのルールを理解することで、目的やコンセプトに合った配色を選べるようになり、より効果的なデザインを作成するスキルを磨きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	RGBとCMYKの違い
概要	この講座では、デジタルデザインで使用されるRGBと印刷に適したCMYKの違いを学びます。それぞれのカラーモデルの特性や使用シーンを理解することで、目的に応じた適切な色設定ができるようになります。この知識を活用することで、デジタルと印刷の間で一貫した色再現を実現し、プロフェッショナルな成果物を作成する力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	印刷とデジタルでの色の扱い方
概要	この講座では、印刷とデジタルにおける色の取り扱いの違いとその重要性を学びます。モニター上での色と印刷後の色が異なる理由を理解し、カラープロファイルや色補正の方法を習得することで、意図した色を正確に再現するスキルを身につけます。これにより、デザインの品質と信頼性を向上させることが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	カラーパレットの作成と管理
概要	この講座では、デザインプロジェクトにおけるカラーパレットの作成と効果的な管理方法を学びます。適切なカラーパレットを構築することで、デザイン全体の統一感を高め、ブランドイメージを一貫して表現することが可能になります。さらに、カラーパレットを管理するスキルを身につけることで、効率的に複数のデザインに展開できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	トレンドカラーの選び方と応用
概要	この講座では、トレンドカラーを選定し、デザインに効果的に応用する方法を学びます。トレンドカラーを活用することで、現代的で魅力的なデザインを作成できると同時に、視覚的な新鮮さを加えることが可能です。さらに、流行に左右されすぎないバランスを取りながら、目的やブランドに合った色使いを実現するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	グラデーションとモノクロームデザイン
概要	この講座では、グラデーションとモノクロームデザインの活用方法を学びます。グラデーションは奥行きや動きを表現し、モノクロームデザインは洗練された統一感を生み出します。それぞれの特徴を理解し、適切に使い分けることで、幅広い表現力を持つデザインを作成する能力を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	色覚バリアフリー（カラーユニバーサルデザイン）
概要	この講座では、色覚の多様性に配慮したデザイン、いわゆるカラーユニバーサルデザインについて学びます。全ての人が情報を正確に理解できるデザインを目指し、色の選択や組み合わせにおけるポイントを習得します。この知識を活用することで、より多くの人に配慮した、包括的で効果的なデザインを作成する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

レイアウトと構図

21コマ	
タイトル	レイアウトの基本構造 (F字・Z字・グリッド)
概要	この講座では、視線の流れを意識したレイアウトの基本構造について学びます。F字やZ字のレイアウトは視線誘導に適し、グリッド構造は整然としたデザインを実現します。これらの基本構造を活用することで、情報が見やすく、伝わりやすいレイアウトを作成するスキルを習得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	視線の流れをコントロールするテクニック
概要	この講座では、デザイン内で視線の流れを効果的にコントロールするテクニックを学びます。要素の配置やサイズ、コントラストを工夫することで、見る人を自然に重要な情報へと誘導できます。このスキルを身につけることで、デザインの伝達力を大幅に向上させることが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	余白とマージンの適切な設定
概要	この講座では、余白とマージンを適切に設定することでデザインのバランスと可読性を高める方法を学びます。余白を効果的に使うことで、デザインに呼吸感を与え、重要な要素を際立たせることが可能です。この知識を活用して、視覚的に心地よく整理されたデザインを作成する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	比率とスケールを活かしたデザイン
概要	この講座では、比率とスケールを意識したデザインの作成方法を学びます。適切な比率とスケールを用いることで、視覚的な調和を保ちつつ、注目すべき要素を際立たせることが可能です。このスキルを習得することで、デザイン全体の統一感を維持しながら、効果的な視覚的メッセージを伝える能力が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	シンメトリーとアシンメトリーの活用
概要	この講座では、シンメトリー（左右対称）とアシンメトリー（非対称）の特徴と活用方法を学びます。シンメトリーは安定感や調和を与え、アシンメトリーは動きや興味を引き出します。これらを目的に応じて使い分けることで、効果的で視覚的に魅力的なデザインを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	余白を活かしたシンプルなデザイン
概要	この講座では、余白を効果的に活用したシンプルなデザインの作成方法を学びます。余白を適切に配置することで、要素同士の関係性が明確になり、デザインが洗練されます。このスキルを身につけることで、視覚的にすっきりとした、情報が伝わりやすいデザインを実現できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	視線の誘導とCTA（コール・トゥ・アクション）
概要	この講座では、視線を自然に誘導し、目的のアクションを促すためのデザイン手法を学びます。視線誘導のテクニックを用いて、重要な要素やCTA（コール・トゥ・アクション）を際立たせることで、ユーザーの行動を効果的に誘導できます。このスキルを活用して、成果につながるデザインを作成する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	コンテンツの優先順位付け
概要	この講座では、デザイン内で伝えるべき情報の優先順位を明確にし、視覚的に効果的に配置する方法を学びます。重要な情報を際立たせ、視線の流れをコントロールすることで、ユーザーが直感的に理解しやすいデザインを実現します。これにより、情報整理力と説得力のあるデザインスキルを習得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	画像とテキストのバランス
概要	この講座では、デザインにおける画像とテキストの適切なバランスを取る方法を学びます。画像が伝える視覚的なインパクトと、テキストが伝える具体的な情報を効果的に組み合わせることで、視覚的に調和の取れたデザインを作成できます。このスキルを活用し、より魅力的で情報伝達力の高いデザインを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	インフォグラフィックスの作成
概要	この講座では、データや情報を視覚的にわかりやすく伝えるインフォグラフィックスの作成方法を学びます。複雑な情報をシンプルで魅力的なグラフィックに変換することで、見る人に直感的に理解してもらえるデザインを実現します。このスキルは、説得力と情報伝達力を高めるうえで不可欠です。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

タイポグラフィの基礎

31コマ	
タイトル	フォントの種類（セリフ・サンセリフ・スク립ト）
概要	この講座では、フォントの主要な種類であるセリフ、サンセリフ、スク립トについて学びます。それぞれの特徴や適した使用場面を理解することで、デザインの目的や雰囲気に合ったフォントを選択できるようになります。この知識を活用して、視覚的に一貫性のあるプロフェッショナルなデザインを作成するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	フォントの組み合わせルール
概要	この講座では、異なるフォントを効果的に組み合わせるルールを学びます。適切な組み合わせにより、デザインの視覚的な魅力や情報の階層性を強調することができます。不適切なフォントの組み合わせを避け、バランスの取れたタイポグラフィを実現するスキルを習得し、デザイン全体の質を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	文字サイズと行間の設定
概要	この講座では、文字サイズと行間の適切な設定方法を学びます。読みやすさやデザインのバランスを保つためには、文字サイズと行間の調整が重要です。これらを効果的に設定することで、情報が視覚的に整理され、読み手にとって快適なデザインを作成するスキルを習得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	タイプフェイスの選び方
概要	この講座では、デザインの目的やテーマに合ったタイプフェイスの選び方を学びます。適切なタイプフェイスを選択することで、メッセージの意図を視覚的に強化し、ブランドやコンテンツに一貫性を持たせることができます。このスキルを習得することで、デザイン全体の印象を効果的にコントロールできるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	視認性と可読性を高める工夫
概要	この講座では、視認性と可読性を向上させるための具体的な工夫を学びます。フォント選びや文字サイズ、行間、色のコントラストなどを調整することで、情報がより分かりやすく、読み手にストレスを与えないデザインを作成できます。このスキルは、プロフェッショナルで効果的なタイポグラフィを実現する基盤となります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	カーニング・トラッキング・リーディングの調整
概要	この講座では、カーニング（文字間の調整）、トラッキング（全体の文字間隔の調整）、リーディング（行間の調整）の技術を学びます。これらを効果的に使い分けることで、文字の見た目や読みやすさを最適化できます。このスキルを習得することで、細部まで配慮された高品質なタイポグラフィを実現する力が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	欧文・和文フォントの違いと扱い
概要	この講座では、欧文フォントと和文フォントの違いを理解し、それぞれの特徴を活かしたデザインの方法を学びます。異なる文化的背景や文字構造を考慮しながら適切にフォントを選ぶことで、視覚的に統一感があり、メッセージが効果的に伝わるデザインを作成するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	タイポグラフィによるブランディング
概要	この講座では、タイポグラフィを活用してブランドの個性やメッセージを視覚的に表現する方法を学びます。フォントの選択や文字配置を工夫することで、ブランドの印象を強化し、他と差別化された独自性のあるデザインを作成できます。このスキルを習得することで、より効果的なブランディングが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	動きのあるタイポグラフィ（ダイナミックタイプ）
概要	この講座では、動きや変化を取り入れたダイナミックなタイポグラフィの技術を学びます。動きのある文字デザインは、視覚的な興味を引き、メッセージに活力を加えます。このスキルを習得することで、静的なデザインでは得られないインパクトと表現力を持つタイポグラフィを作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	タイポグラフィを活用したロゴデザイン
概要	この講座では、タイポグラフィを活用して独自性のあるロゴデザインを作成する方法を学びます。フォントの選択や文字の配置、装飾の工夫を通じて、ブランドの特性やメッセージを的確に表現するロゴを制作できます。このスキルを習得することで、効果的なブランディングを支えるデザイン能力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザインソフト（Adobe Photoshop、Illustrator）の基本操作

41コマ	
タイトル	Photoshopの基本操作（レイヤー・マスク・調整レイヤー）
概要	この講座では、Photoshopの基本的な操作方法を学びます。特に、レイヤー構造の理解、マスクの活用、調整レイヤーを使った効率的な編集に焦点を当てます。これらのスキルを習得することで、写真やデザイン素材を自在に加工し、プロフェッショナルな仕上がりを実現する基礎を築けます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	Illustratorの基本操作（ペンツール・パス・シェイプ）
概要	この講座では、Illustratorの基本操作を学びます。ペンツールによるパスの作成や編集、シェイプツールを活用した図形作成など、ベクターデザインの基礎を習得します。これにより、ロゴやアイコンなどのグラフィック要素を自由に作成できるようになり、デザインの幅を広げるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	画像の加工とリサイズ（Photoshop）
概要	この講座では、Photoshopを使用して画像を加工し、適切なサイズに調整する方法を学びます。明るさや色調の調整、トリミング、リサイズなどの基本スキルを習得することで、さまざまな用途に対応した画像編集が可能になります。これにより、視覚的に魅力的で用途に適した画像を作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	ベクターとラスターデータの違い
概要	この講座では、ベクターデータとラスターデータの違いを理解し、それぞれの特性を活かしたデザイン方法を学びます。ベクターデータは拡大縮小に強く、ラスターデータは写真のような詳細な表現が得意です。これらを正しく使い分けることで、用途に応じた最適なデザインを作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	テキストの装飾とアウトライン化
概要	この講座では、テキストに装飾を加え、さらにアウトライン化する技術を学びます。装飾は文字の視覚的なインパクトを高め、アウトライン化はデザインデータを安定させるために重要です。このスキルを習得することで、独自性のあるタイポグラフィを作成し、データの活用性を向上させることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	配色ツールとカラーピッカーの活用
概要	この講座では、配色ツールやカラーピッカーを活用して効果的な配色を選ぶ方法を学びます。ツールを使用することで、直感的に調和の取れたカラーパレットを作成しやすくなります。このスキルを身につけることで、デザインにおける配色の効率性と品質を大幅に向上させることが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	レイヤーマスクとクリッピングマスク
概要	この講座では、レイヤーマスクとクリッピングマスクの基本的な使い方と、その活用方法を学びます。レイヤーマスクを使うことで、画像や要素を柔軟に編集でき、クリッピングマスクは特定の形状に画像を切り抜くのに役立ちます。このスキルを習得することで、より高度なデザイン操作が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	スマートオブジェクトの利用方法
概要	この講座では、スマートオブジェクトの基本概念とその活用方法を学びます。スマートオブジェクトを使うことで、編集可能な状態を保ちながら、画像やデザイン要素を非破壊的に操作できます。このスキルを習得することで、作業の効率化とデザインの柔軟性を高め、プロフェッショナルな仕上げを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	エクスポート設定と印刷データの準備
概要	この講座では、デザインデータを適切にエクスポートし、印刷用に準備する方法を学びます。解像度やカラーモード、トリムマークなど、印刷に必要な設定を理解することで、仕上がりが期待通りになるデータを作成できます。このスキルを習得することで、印刷業者とのスムーズなやり取りが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	実践的なデザイン制作（ポスター・バナー制作）
概要	この講座では、ポスターやバナーといった実際のデザイン制作を通じて、これまで学んだスキルを総合的に活用する方法を学びます。テーマや目的に合わせて、配色、レイアウト、タイポグラフィなどを組み合わせ、実践的なデザインを完成させる力を養います。これにより、現場で求められる即戦力としてのスキルを確立できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2. コンピュータリテラシーとデータ活用カリキュラム

NO	タイトル	備考
	コンピュータリテラシーの基本	
1コマ	コンピュータの基本構造 (CPU、メモリ、ストレージ)	
2コマ	ハードウェアの種類と役割 (PC、サーバー、クラウド)	
3コマ	ソフトウェアの基本 (OS、アプリケーション、ドライバ)	
4コマ	OSの種類と特徴 (Windows、Mac、Linux)	
5コマ	ファイルシステムの仕組み (フォルダ構成、パス、拡張子)	
6コマ	データの保存とバックアップ (HDD、SSD、クラウド)	
7コマ	クラウドコンピューティングの概念と利用 (Google Drive、Dropbox)	
8コマ	基本的なネットワークの仕組み (LAN、WAN、Wi-Fi)	
9コマ	IPアドレスとドメインの理解	
10コマ	コンピュータのトラブルシューティング (基本的なエラー対応)	
	情報の整理と管理	
11コマ	効率的なファイル管理 (フォルダ構成、命名規則)	
12コマ	クラウドストレージとローカルストレージの使い分け	
13コマ	バージョン管理の重要性 (Git、Google Driveの履歴管理)	
14コマ	ドキュメント管理ツールの活用 (Notion、Evernote)	
15コマ	タスク管理ツールの基本 (Trello、Asana)	
16コマ	メールの整理とアーカイブ (Gmail、Outlookの活用)	
17コマ	効果的な情報検索のテクニック (Google検索、演算子の活用)	
18コマ	デジタルメモの取り方 (Markdown、OneNote)	
19コマ	オンラインカレンダーの活用 (Google Calendar、Outlook)	
20コマ	ワークフロー自動化ツール (Zapier、IFTTT)	
	データリテラシーとデータ可視化	
21コマ	データとは何か (定義と種類)	
22コマ	構造化データと非構造化データの違い	
23コマ	表計算ソフトの基本 (Excel、Google Sheets)	
24コマ	データの並べ替えとフィルタリング (Excel、Google Sheets)	
25コマ	数式と関数の活用 (SUM、AVERAGE、VLOOKUP)	
26コマ	データのグラフ化 (棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフ)	
27コマ	ダッシュボード作成 (Google Data Studio、Tableau)	
28コマ	CSV、JSON、SQLの基礎	
29コマ	データクレンジング (重複削除、欠損値の処理)	
30コマ	機械学習の基礎とデータ分析の活用事例	
	セキュリティとプライバシー	
31コマ	セキュリティの基本概念 (機密性・完全性・可用性)	
32コマ	パスワード管理のベストプラクティス (パスワードマネージャー)	
33コマ	マルウェアとウイルスの種類と対策 (アンチウイルスソフト)	
34コマ	フィッシング詐欺の手口と回避策	
35コマ	公共Wi-FiのリスクとVPNの活用	
36コマ	暗号化の基本 (AES、RSA、SSL/TLS)	
37コマ	2要素認証 (2FA) の設定と利用	
38コマ	データ漏洩の事例と対策	
39コマ	バックアップとデータ復元 (クラウドバックアップ、RAID)	
40コマ	企業の情報セキュリティポリシー	
	デジタル社会の倫理	
41コマ	デジタルシチズンシップ (責任あるインターネット利用)	
42コマ	フェイクニュースと情報リテラシー	
43コマ	SNSの影響と情報発信のリスク	
44コマ	著作権と知的財産権 (Creative Commons、Fair Use)	
45コマ	デジタルフットプリントとプライバシー管理	
46コマ	AIと倫理 (倫理的なAI活用の課題)	
47コマ	インターネット検閲と自由	
48コマ	GDPRと個人情報保護法の基礎	
49コマ	テクノロジーの進化と社会への影響	
50コマ	デジタルデバイド (情報格差) とその解決策	

コンピュータリテラシーの基本

1コマ	
タイトル	コンピュータの基本構造 (CPU、メモリ、ストレージ)
概要	この講座では、コンピュータの基本構造について学びます。CPU (中央処理装置) の役割や性能の違い、メモリの種類とその容量がどのようにコンピュータの処理能力に影響するか、そしてストレージの種類 (HDD、SSD) とその用途について理解を深めます。これにより、コンピュータの仕組みや性能を理解し、適切なデバイスの選択ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	ハードウェアの種類と役割 (PC、サーバー、クラウド)
概要	この講座では、コンピュータシステムを支える主要なハードウェアの種類と役割を学びます。個人用PCや業務用サーバーが果たす機能の違いや、クラウド技術が提供する柔軟性と利便性について理解します。これにより、利用シーンに応じた適切なハードウェア選定や活用方法が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	ソフトウェアの基本 (OS、アプリケーション、ドライバ)
概要	この講座では、コンピュータを動かすためのソフトウェアの役割を学びます。OS (オペレーティングシステム) がシステム全体を管理し、アプリケーションが具体的な作業を可能にする仕組み、さらにハードウェアとの連携を担うドライバの役割を理解します。これにより、ソフトウェアの重要性やその選定・管理の基礎が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	OSの種類と特徴 (Windows、Mac、Linux)
概要	この講座では、主要なOSであるWindows、Mac、Linuxの特徴を学びます。それぞれのOSの操作性や機能の違い、利用シーンに応じた利点を理解することで、適切なOSを選択・活用する知識を習得します。また、マルチOS環境での作業に必要な基本的な理解も深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	ファイルシステムの仕組み（フォルダ構成、パス、拡張子）
概要	この講座では、ファイルシステムの基本的な構造と操作方法を学びます。フォルダ構成を理解し、効率的なデータ管理を行う方法や、ファイルパスと拡張子の役割を把握することで、適切なファイル管理やトラブルシューティングの基礎を習得します。これにより、作業効率が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	データの保存とバックアップ（HDD、SSD、クラウド）
概要	この講座では、データを安全に保存し、バックアップを適切に取る方法を学びます。HDDとSSDの性能や用途の違いを理解し、クラウドストレージの利便性やリスクも把握します。これにより、大切なデータを保護し、復元可能な仕組みを構築する基礎知識が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	クラウドコンピューティングの概念と利用（Google Drive、Dropbox）
概要	この講座では、クラウドコンピューティングの基本概念を学びます。Google DriveやDropboxなどのツールを例に、データをインターネット上で保存・共有する方法やその利点を理解します。また、クラウドサービスを安全かつ効率的に利用するスキルを身につけ、業務や日常生活での活用力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	基本的なネットワークの仕組み（LAN、WAN、Wi-Fi）
概要	この講座では、ネットワークの基礎を学びます。LANやWANの違い、Wi-Fiの役割とその利便性を理解することで、インターネットやネットワーク接続の仕組みを把握します。これにより、自宅や職場でネットワークを正しく利用・管理できる基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	IPアドレスとドメインの理解
概要	この講座では、IPアドレスとドメインの基本的な仕組みを学びます。インターネット上でデータがどのようにルーティングされるかを理解し、IPアドレスの役割やドメイン名の関連性を把握します。これにより、ネットワーク設定やトラブル解決に役立つ知識を身につけることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	コンピュータのトラブルシューティング（基本的なエラー対応）
概要	この講座では、コンピュータ利用中に発生する基本的なエラーへの対応方法を学びます。エラーメッセージの読み取り方や、一般的なトラブル（動作の遅延、アプリケーションのフリーズなど）の解決手順を理解します。これにより、問題を効率的に解決する力が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

情報の整理と管理

11コマ	
タイトル	効率的なファイル管理（フォルダ構成、命名規則）
概要	この講座では、効率的なファイル管理の方法を学びます。フォルダ構成の設計や命名規則の設定を通じて、必要なファイルを迅速に見つけられる環境を構築するスキルを習得します。これにより、日々の作業効率が大幅に向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	クラウドストレージとローカルストレージの使い分け
概要	この講座では、クラウドストレージとローカルストレージの特徴と用途の違いを学びます。データの共有性やアクセスの利便性を持つクラウドストレージと、安全性や速度が優れるローカルストレージを使い分ける方法を理解します。これにより、適切なストレージ選択が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	バージョン管理の重要性 (Git、Google Driveの履歴管理)
概要	この講座では、バージョン管理の重要性を学びます。Gitを使ったコードの管理やGoogle Driveの履歴管理機能を例に、作業内容の変更履歴を記録・管理する方法を理解します。これにより、効率的に作業を進めながらミスを防ぎ、チームでの協働作業を円滑に進めるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ドキュメント管理ツールの活用 (Notion、Evernote)
概要	この講座では、NotionやEvernoteなどのドキュメント管理ツールの基本的な使い方を学びます。情報を整理・共有しやすい形で保存する方法や、検索機能を活用して必要なデータを迅速に見つけるスキルを習得します。これにより、業務や学習の効率化が図れます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	タスク管理ツールの基本 (Trello、Asana)
概要	この講座では、TrelloやAsanaなどのタスク管理ツールの基本操作を学びます。プロジェクトや日常業務を整理し、進捗を可視化することで、優先順位を明確にしながら効率的に作業を進める方法を習得します。これにより、個人やチームの生産性が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	メールの整理とアーカイブ (Gmail、Outlookの活用)
概要	この講座では、GmailやOutlookを活用して効率的にメールを整理・管理する方法を学びます。ラベルやフォルダを使った分類、アーカイブ機能の利用法を理解することで、受信トレイをすっきり保ち重要な情報を素早く見つけるスキルを習得します。これにより、メール処理の時間を大幅に短縮できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	効果的な情報検索のテクニック（Google検索、演算子の活用）
概要	この講座では、Google検索を中心に、必要な情報を効率的に見つけるための検索テクニックを学びます。検索演算子やフィルタ機能を活用することで、膨大な情報の中から目的のデータを短時間で正確に取得するスキルを身につけます。これにより、情報収集能力が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	デジタルメモの取り方（Markdown、OneNote）
概要	この講座では、MarkdownやOneNoteを活用したデジタルメモの取り方を学びます。Markdownのシンプルな記述ルールを使った効率的なメモ作成や、OneNoteの多機能な記録・整理方法を習得することで、情報をわかりやすく整理し、後から活用しやすい形で保存するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	オンラインカレンダーの活用（Google Calendar、Outlook）
概要	この講座では、Google CalendarやOutlookを使ったオンラインカレンダーの活用方法を学びます。スケジュールの管理や共有、リマインダー機能の使い方を理解することで、時間管理の効率を高め、チームや個人の予定調整がスムーズに行えるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	ワークフロー自動化ツール（Zapier、IFTTT）
概要	この講座では、ZapierやIFTTTを活用して日常業務の自動化を学びます。これらのツールを使って異なるアプリケーション間での連携や、繰り返し作業の効率化を実現する方法を習得します。これにより、作業時間を短縮し、より重要なタスクに集中できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

データリテラシーとデータ可視化

21コマ	
タイトル	データとは何か
概要	この講座では、データの基本的な定義と種類を学びます。数値データやテキストデータ、画像や音声など、さまざまな形式のデータがどのように生成され、利用されるのかを理解します。これにより、データの活用方法や分析の基礎となる知識を習得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	構造化データと非構造化データの違い
概要	この講座では、構造化データと非構造化データの違いを学びます。表形式で整理された構造化データの利便性と、画像や動画、テキストデータのような非構造化データの特徴を理解します。これにより、データの種類に応じた適切な管理や活用方法を考える力が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	表計算ソフトの基本 (Excel、Google Sheets)
概要	この講座では、ExcelやGoogle Sheetsを使用した表計算ソフトの基本操作を学びます。データの入力、編集、書式設定などの基礎スキルを習得し、簡単な計算や整理を行えるようになります。これにより、業務や学習でのデータ管理が効率的に行えるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	データの並べ替えとフィルタリング (Excel、Google Sheets)
概要	この講座では、ExcelやGoogle Sheetsを使ったデータの並べ替えとフィルタリングの方法を学びます。データを特定の基準で整理したり、必要な情報を効率的に抽出するスキルを習得します。これにより、データ分析やレポート作成がスムーズに行えるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	数式と関数の活用 (SUM、AVERAGE、VLOOKUP)
概要	この講座では、ExcelやGoogle Sheetsで使用される基本的な数式と関数の活用方法を学びます。合計値を求めるSUM、平均値を計算するAVERAGE、特定の値を検索するVLOOKUPなどの関数を理解し、実務や分析で活用できるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	データのグラフ化 (棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフ)
概要	この講座では、ExcelやGoogle Sheetsを使ってデータを視覚的に表現する方法を学びます。棒グラフや円グラフ、折れ線グラフの作成方法を理解し、適切な場面でそれぞれのグラフを活用できるスキルを習得します。これにより、データの分析結果をわかりやすく伝える力が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	ダッシュボード作成 (Google Data Studio、Tableau)
概要	この講座では、Google Data StudioやTableauを使用してデータの可視化ダッシュボードを作成する方法を学びます。複数のデータを統合し、直感的に情報を把握できるインターフェースを構築するスキルを習得します。これにより、データに基づいた意思決定を迅速に行う能力が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	CSV、JSON、SQLの基礎
概要	この講座では、データ処理や交換でよく使用されるCSV、JSON、SQLの基本を学びます。CSVとJSONのデータ構造を理解し、データの保存や共有方法を習得します。また、SQLを使ってデータベースから情報を取得する基本的な操作を学ぶことで、データの扱いに対する基礎知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	データクレンジング（重複削除、欠損値の処理）
概要	この講座では、データ分析の前提となるデータクレンジングの基本を学びます。重複データの削除や欠損値の処理といった操作方法を理解し、データの正確性と一貫性を向上させるスキルを習得します。これにより、より信頼性の高いデータ分析が可能となります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	機械学習の基礎とデータ分析の活用事例
概要	この講座では、機械学習の基本概念とデータ分析における実際の活用事例を学びます。機械学習の仕組みや種類（教師あり学習、教師なし学習など）を理解し、どのように業務や生活に役立てられているかを具体的な例を通じて学びます。これにより、AI技術への理解と応用の視点が得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

セキュリティとプライバシー

31コマ	
タイトル	セキュリティの基本概念（機密性・完全性・可用性）
概要	この講座では、情報セキュリティの基本概念である機密性、完全性、可用性について学びます。これらの原則がどのように情報を保護し、システムの信頼性を確保するかを理解することで、セキュリティ対策の基礎を習得します。これにより、データの安全な取り扱いや保護の重要性を認識する力が養われます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	パスワード管理のベストプラクティス（パスワードマネージャー）
概要	この講座では、安全なパスワードの作成と管理方法を学びます。強力なパスワードの条件や、パスワードマネージャーを活用した効率的な管理手法を理解することで、サイバー攻撃からアカウントを守るスキルを習得します。これにより、日常生活や業務におけるセキュリティが向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	マルウェアとウイルスの種類と対策（アンチウイルスソフト）
概要	この講座では、マルウェアやウイルスの種類とそれらが及ぼす影響について学びます。また、アンチウイルスソフトの基本的な仕組みと効果的な利用方法を理解します。これにより、日常的なセキュリティリスクに対処する能力を身につけ、システムの安全性を確保する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	フィッシング詐欺の手口と回避策
概要	この講座では、フィッシング詐欺の代表的な手口とその見分け方を学びます。偽のメールやウェブサイトを使用した詐欺の仕組みを理解し、個人情報や金銭を守るための回避策を習得します。これにより、オンライン上での安全な行動が取れるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	公共Wi-FiのリスクとVPNの活用
概要	この講座では、公共Wi-Fiに潜むリスクを学びます。不正アクセスやデータの盗聴といった問題の実態を理解し、VPNを活用することで安全にインターネットを利用する方法を習得します。これにより、外出先での安全な通信環境を確保するスキルが身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	暗号化の基本（AES、RSA、SSL/TLS）
概要	この講座では、データの安全性を守る暗号化技術の基本を学びます。対称鍵暗号（AES）や公開鍵暗号（RSA）の仕組み、インターネット通信を保護するSSL/TLSプロトコルの役割を理解します。これにより、日常的なセキュリティ意識が高まり、安全なデータ管理や通信を行う基礎知識が得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	2要素認証（2FA）の設定と利用
概要	この講座では、2要素認証（2FA）の仕組みと重要性を学びます。パスワードに加え、スマートフォンや専用アプリを使用してアカウントを保護する方法を理解し、実際に設定する手順を習得します。これにより、不正アクセスのリスクを大幅に低減するスキルが身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	データ漏洩の事例と対策
概要	この講座では、過去に発生したデータ漏洩の事例を通じて、その原因や影響を学びます。また、データ漏洩を防ぐための具体的な対策やセキュリティのベストプラクティスを理解します。これにより、リスクを予測し、適切な予防措置を講じる能力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	バックアップとデータ復元（クラウドバックアップ、RAID）
概要	この講座では、データの安全性を確保するためのバックアップと復元の基本を学びます。クラウドバックアップの利便性やRAID構成によるデータ保護の仕組みを理解します。これにより、データ消失のリスクに備え、迅速に復旧できるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	企業の情報セキュリティポリシー
概要	この講座では、企業における情報セキュリティポリシーの重要性と基本構成を学びます。セキュリティポリシーがどのように組織全体のデータ保護を支え、従業員の行動指針となるかを理解します。これにより、セキュリティ方針を遵守する意識と知識を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デジタル社会の倫理

41コマ	
タイトル	デジタルシチズンシップ（責任あるインターネット利用）
概要	この講座では、インターネットを責任を持って利用するためのデジタルシチズンシップの概念を学びます。オンライン上でのマナーや倫理的な行動、情報共有の注意点を理解することで、トラブルを避け、信頼されるデジタル社会の一員として行動するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	フェイクニュースと情報リテラシー
概要	この講座では、フェイクニュースを見抜くための情報リテラシーを学びます。信頼できる情報源の選び方や、ニュースやコンテンツの真偽を評価する方法を理解します。これにより、正確な情報に基づいて判断し、誤情報に惑わされないスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	SNSの影響と情報発信のリスク
概要	この講座では、SNSが社会や個人に与える影響を学びます。情報発信の自由や可能性を理解するとともに、不適切な投稿によるリスクや影響を具体的な事例から考察します。これにより、責任あるSNS利用と情報発信のスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	著作権と知的財産権（Creative Commons、Fair Use）
概要	この講座では、著作権と知的財産権の基本概念を学びます。Creative Commonsライセンスの活用やFair Useの範囲を理解することで、他者の権利を尊重しながら、自身の作品を適切に利用・共有するスキルを習得します。これにより、トラブルを回避し、創作活動を安全に進めることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	デジタルフットプリントとプライバシー管理
概要	この講座では、デジタルフットプリント（インターネット上に残る個人の行動履歴）の影響とプライバシー管理の重要性を学びます。オンラインでの行動がどのように記録され、利用されるかを理解し、個人情報を適切に保護する方法を習得します。これにより、より安全にインターネットを活用する力が身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	AIと倫理（倫理的なAI活用の課題）
概要	この講座では、AI技術の発展に伴う倫理的な課題を学びます。AIがもたらす社会的影響や、バイアスやプライバシーといった問題を具体的に理解し、倫理的かつ責任あるAI活用の重要性を考察します。これにより、テクノロジーを持続可能な形で利用する視点を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	インターネット検閲と自由
概要	この講座では、インターネット検閲の現状と、それが表現の自由や情報アクセスに与える影響を学びます。検閲の事例や各国の規制を理解し、自由なインターネット利用の重要性を考察します。これにより、グローバルな視点で情報社会の課題に向き合う力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	GDPRと個人情報保護法の基礎
概要	この講座では、GDPR（一般データ保護規則）と個人情報保護法の基本を学びます。個人情報の定義や保護の仕組み、違反した場合の影響について理解することで、適切なデータ管理と法令遵守の重要性を習得します。これにより、データ保護に関する意識と実践力が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	テクノロジーの進化と社会への影響
概要	この講座では、テクノロジーの進化が社会に与えてきた影響を学びます。産業革命からAI、IoTに至るまでの技術革新の流れを追い、その利点と課題を考察します。これにより、技術の進化を理解し、それを社会でどのように活用するかを考える視点を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	デジタルデバイド（情報格差）とその解決策
概要	この講座では、デジタルデバイド（情報格差）の現状と原因を学びます。経済的要因や地域的要因による格差がもたらす影響を理解し、教育やインフラ整備といった解決策を考察します。これにより、情報格差を是正し、テクノロジーの恩恵を社会全体で享受するための視点を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3. Webデザイン基礎カリキュラム

NO	タイトル	備考
	Webデザインの基本原則	
1コマ	Webデザインとは？（概要と役割）	
2コマ	デザインの4大原則（近接・整列・対比・反復）	
3コマ	カラースキームと配色理論（Webに適した色の選び方）	
4コマ	タイポグラフィの基本（フォントの選び方と組み合わせ）	
5コマ	レイアウトの基本（グリッドシステム、Fパターン、Zパターン）	
6コマ	ビジュアルヒエラルキー（視線の流れを考えたデザイン）	
7コマ	余白とスペースの活用（ホワイトスペースの重要性）	
8コマ	CTA（Call to Action）のデザイン（ボタン・フォームの設計）	
9コマ	アイコンとイメージの適切な使用（視覚的コミュニケーション）	
10コマ	トレンドデザインの研究（フラットデザイン、ニューモーフィズム）	
	ユーザビリティとアクセシビリティ	
11コマ	ユーザビリティとは？（使いやすさを向上させるための原則）	
12コマ	ユーザーフローと情報アーキテクチャ（ナビゲーション設計）	
13コマ	アクセシビリティの基本（WCAGガイドライン）	
14コマ	カラーコントラストと視認性（色覚バリアフリー）	
15コマ	フォームデザインと入力補助（エラーメッセージの最適化）	
16コマ	ナビゲーションの最適化（メニューの種類と配置）	
17コマ	ユーザーテストとヒューリスティック評価	
18コマ	マイクロインタラクション（ホバーエフェクト・アニメーション）	
19コマ	モバイルファーストデザインとタッチ操作の考慮	
20コマ	スクリーンリーダー対応とARIA属性の活用	
	HTML・CSSの基礎	
21コマ	HTMLの基本構造（DOCTYPE、head、body、タグの種類）	
22コマ	HTMLの主要なタグ（見出し、段落、リスト、リンク）	
23コマ	画像と動画の埋め込み（alt属性の重要性）	
24コマ	フォームと入力フィールド（テキストボックス、ラジオボタン）	
25コマ	CSSの基本（セレクタ、プロパティ、値の書き方）	
26コマ	ボックスモデル（margin、padding、border、width、height）	
27コマ	フロートとフレックスボックス（レイアウト構築）	
28コマ	グリッドレイアウトの基礎（CSS Grid）	
29コマ	CSSのカスケードと優先順位（継承と指定の仕組み）	
30コマ	外部CSS、内部CSS、インラインCSSの違い	
	レスポンシブデザイン	
31コマ	レスポンシブデザインとは？（モバイルファーストの考え方）	
32コマ	メディアクエリの基本（breakpointsの設定）	
33コマ	ビューポート設定とデバイス対応	
34コマ	フレックスボックスによるレスポンシブレイアウト	
35コマ	グリッドレイアウトを活用したレスポンシブデザイン	
36コマ	画像のレスポンシブ対応（SVG、WebP、CSSでの調整）	
37コマ	レスポンシブなナビゲーションデザイン（ハンバーガーメニュー）	
38コマ	モバイル向けのフォーム設計（タッチ操作の最適化）	
39コマ	CSSフレームワーク（Bootstrap、Tailwind CSS）の活用	
40コマ	クロスブラウザ対応とデバッグ（開発者ツールの活用）	
	UI/UXデザインの概念	
41コマ	UIデザインとは？（基本概念と重要性）	
42コマ	UXデザインとは？（ユーザー体験の設計）	
43コマ	ユーザーペルソナの作成とユーザーストーリー	
44コマ	ワイヤーフレームの作成（手描き、ツール利用）	
45コマ	プロトタイピングの基礎（Figma、Adobe XD）	
46コマ	インタラクションデザインとアニメーション（モーションUI）	
47コマ	A/Bテストとユーザーテスト（データに基づくデザイン改善）	
48コマ	コンバージョン率最適化（CRO）の基礎	
49コマ	デザインシステムの作成（コンポーネント、ガイドライン）	
50コマ	Webデザイナーのキャリアと最新トレンド	

Webデザインの基本原則

1コマ	
タイトル	Webデザインとは？（概要と役割）
概要	Webデザインの基本的な概念とその役割について学びます。この講座では、Webデザインが単なる見た目の美しさを追求するものではなく、情報を効果的に伝え、ユーザー体験を向上させるための手法であることを理解します。これにより、Webデザインの重要性を認識し、全体像を把握する基礎が築かれます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デザインの4大原則（近接・整列・対比・反復）
概要	デザインにおける4つの基本原則を学びます。これらの原則を理解することで、情報を整理し、視覚的に分かりやすい構造を作り出す方法を身につけます。これにより、洗練されたデザインを作成するための基礎知識を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	カラースキームと配色理論（Webに適した色の選び方）
概要	配色の基本理論を学び、Webデザインに適したカラースキームの選び方を習得します。色の持つ心理的効果や、ユーザーの目に優しい配色の選定方法を学ぶことで、魅力的で視認性の高いデザインを作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	タイポグラフィの基本（フォントの選び方と組み合わせ）
概要	文字のフォント選びや組み合わせの基本を学びます。この講座では、タイポグラフィが情報伝達や視覚的印象にどのように影響を与えるかを理解し、効果的に文字を使ったデザインを行うための知識を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	レイアウトの基本（グリッドシステム、Fパターン、Zパターン）
概要	Webページの情報配置を計画するための基本レイアウトを学びます。これにより、ユーザーの視線の流れを考慮した効率的なデザインを構築し、読みやすく、使いやすいWebページを作成するスキルを得ます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	ビジュアルヒエラルキー（視線の流れを考えたデザイン）
概要	デザイン内の要素に優先順位をつけるビジュアルヒエラルキーの概念を学びます。これにより、ユーザーが重要な情報に自然と目を向けるようなデザインを設計する能力を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	余白とスペースの活用（ホワイトスペースの重要性）
概要	デザインにおける余白の役割と活用方法を学びます。適切なスペースを確保することで、視覚的なバランスを保ち、情報をより明確に伝えるデザインを作る技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	CTA（Call to Action）のデザイン（ボタン・フォームの設計）
概要	ユーザーの行動を促すためのCTAデザインについて学びます。具体的には、目立つボタンや効果的なフォームの設計方法を理解し、ユーザーエンゲージメントを高めるデザインスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	アイコンとイメージの適切な使用（視覚的コミュニケーション）
概要	Webページでのアイコンやイメージの使い方を学びます。この講座では、視覚的要素を活用して情報を効果的に伝える方法を身につけ、ユーザーとのコミュニケーションを強化する手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	トレンドデザインの研究（フラットデザイン、ニューモーフィズム）
概要	最新のWebデザインのトレンドを学びます。フラットデザインやニューモーフィズムなど、現代のデザインスタイルを理解することで、時代に即した魅力的なWebデザインを作成するための感性を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ユーザビリティとアクセシビリティ

11コマ	
タイトル	ユーザビリティとは？（使いやすさを向上させるための原則）
概要	ユーザビリティの基本原則を学びます。この講座では、使いやすいWebサイトを設計するために必要な視点を理解し、ユーザーが快適に目的を達成できるデザイン手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	ユーザーフローと情報アーキテクチャ（ナビゲーション設計）
概要	ユーザーがサイト内でどのように行動するかを分析し、適切な情報構造を設計する方法を学びます。これにより、使いやすく直感的なナビゲーションを作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	アクセシビリティの基本 (WCAGガイドライン)
概要	Webアクセシビリティの基本と、WCAGガイドラインに準拠したデザイン方法を学びます。すべてのユーザーが平等に情報を得られるWebデザインを作成するための知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	カラーコントラストと視認性 (色覚バリアフリー)
概要	色覚に障害があるユーザーへの配慮を含めた色の使い方を学びます。カラーコントラストを意識することで、視認性を向上させ、誰にとっても見やすいデザインを作るスキルを得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	フォームデザインと入力補助 (エラーメッセージの最適化)
概要	フォームのデザインと、エラーを分かりやすく伝える方法を学びます。これにより、ユーザーがストレスなく入力を完了できる使いやすいフォームの作成技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	ナビゲーションの最適化 (メニューの種類と配置)
概要	効果的なナビゲーション設計を学びます。メニューの種類や配置を工夫することで、ユーザーが迷わず目的の情報にアクセスできる構造を設計するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	ユーザーテストとヒューリスティック評価
概要	ユーザーテストの基本手法とヒューリスティック評価を学びます。これにより、ユーザー視点での改善ポイントを発見し、より良いデザインを作るためのプロセスを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	マイクロインタラクション（ホバーエフェクト・アニメーション）
概要	マイクロインタラクションのデザインを学びます。ホバーエフェクトやアニメーションを活用し、ユーザーの操作に応じたフィードバックを与えることで、インタラクティブで魅力的なデザインを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	モバイルファーストデザインとタッチ操作の考慮
概要	モバイルデバイスを優先したデザイン手法を学びます。タッチ操作を考慮したレイアウトやUI設計を理解し、幅広いデバイスに対応した使いやすいデザインを作成するスキルを得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	スクリーンリーダー対応とARIA属性の活用
概要	視覚障害者向けのスクリーンリーダー対応とARIA属性の基礎を学びます。これにより、アクセシビリティに配慮したデザインを作成し、より多くのユーザーに対応するWebサイトを設計する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

HTML・CSSの基礎

21コマ	
タイトル	HTMLの基本構造 (DOCTYPE、head、body、タグの種類)
概要	HTMLの基本構造を学びます。この講座では、Webページを構築するための土台となる要素を理解し、正しい構造でコーディングを始める基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	HTMLの主要なタグ (見出し、段落、リスト、リンク)
概要	Webページを構成する主要なHTMLタグについて学びます。これにより、情報を適切に整理し、読みやすくするためのHTMLの基本的な使い方を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	画像と動画の埋め込み (alt属性の重要性)
概要	画像や動画をWebページに埋め込む方法を学びます。また、alt属性の重要性を理解することで、アクセシビリティを向上させたデザインを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	フォームと入力フィールド (テキストボックス、ラジオボタン)
概要	ユーザー入力を受け取るためのフォームや入力フィールドの設計方法を学びます。適切なHTMLタグの使用方法を理解し、ユーザーフレンドリーなフォームを作成する技術を得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	CSSの基本（セレクタ、プロパティ、値の書き方）
概要	CSSの基本的な構造と使い方を学びます。セレクタ、プロパティ、値の役割を理解することで、Webページの見た目をコントロールするスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	ボックスモデル（margin、padding、border、width、height）
概要	CSSのボックスモデルの概念を学びます。この講座では、要素のレイアウトを正確に調整する方法を理解し、柔軟なデザインを作成する基礎を築きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	フロートとフレックスボックス（レイアウト構築）
概要	フロートとフレックスボックスを使ったレイアウト構築を学びます。これにより、要素の配置を効果的にコントロールし、レスポンスで柔軟なデザインを実現するスキルを得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	グリッドレイアウトの基礎（CSS Grid）
概要	CSS Gridを用いたレイアウト設計の基本を学びます。この講座では、複雑なレイアウトもシンプルに構築できる強力なCSSの機能を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	CSSのカスケードと優先順位（継承と指定の仕組み）
概要	CSSのカスケードの仕組みとスタイルの優先順位について学びます。これにより、意図通りにデザインを適用するための知識とテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	外部CSS、内部CSS、インラインCSSの違い
概要	外部CSS、内部CSS、インラインCSSの使い分けを学びます。それぞれのメリットとデメリットを理解することで、プロジェクトに応じた最適なスタイルの適用方法を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

レスポンスデザイン

31コマ	
タイトル	レスポンスデザインとは？（モバイルファーストの考え方）
概要	レスポンスデザインの基本概念とモバイルファーストの考え方を学びます。これにより、異なるデバイスに対応した柔軟なWebページの設計方法を習得し、ユーザー体験を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	メディアクエリの基本（breakpointsの設定）
概要	メディアクエリの仕組みと、デバイスサイズに応じたbreakpointsの設定方法を学びます。これにより、画面サイズに合わせて適切にスタイルを変更するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	ビューポート設定とデバイス対応
概要	Webページがさまざまなデバイスで正しく表示されるようにするためのビューポート設定について学びます。この講座では、デバイス対応の基本を理解し、最適化されたデザインを作成する基礎を築きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	フレックスボックスによるレスポンシブレイアウト
概要	フレックスボックスを活用してレスポンシブデザインを実現する方法を学びます。この講座では、要素の配置やサイズ調整を柔軟に行い、効率的なデザインを構築する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	グリッドレイアウトを活用したレスポンシブデザイン
概要	CSS Gridを用いたレスポンシブデザインの設計方法を学びます。この講座では、複雑なレイアウトをシンプルに構築するスキルを身につけ、デザインの幅を広げます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	画像のレスポンシブ対応（SVG、WebP、CSSでの調整）
概要	画像のレスポンシブ対応について学びます。SVGやWebPの活用、CSSによるサイズ調整を理解し、デバイスやネットワーク条件に最適な画像表示を実現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	レスポンスなナビゲーションデザイン（ハンバーガーメニュー）
概要	ハンバーガーメニューをはじめとするレスポンスなナビゲーション設計を学びます。この講座では、ユーザーがどのデバイスでも使いやすいナビゲーションを作成する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	モバイル向けのフォーム設計（タッチ操作の最適化）
概要	モバイルデバイスでのフォーム入力を最適化する方法を学びます。タッチ操作に適したフィールドサイズやレイアウトを設計することで、ユーザーの利便性を高めるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	CSSフレームワーク（Bootstrap、Tailwind CSS）の活用
概要	CSSフレームワークを使った効率的なデザイン構築方法を学びます。この講座では、BootstrapやTailwind CSSを活用して迅速に美しいデザインを作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	クロスブラウザ対応とデバッグ（開発者ツールの活用）
概要	クロスブラウザ対応の基本と、開発者ツールを用いたデバッグ方法を学びます。これにより、さまざまなブラウザで正しく動作するWebページを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

UI/UXデザインの概念

41コマ	
タイトル	UIデザインとは？（基本概念と重要性）
概要	UI（ユーザーインターフェース）デザインの基本概念とその重要性について学びます。この講座では、ユーザーとの接点を最適化するためのデザイン手法を理解し、直感的で使いやすいインターフェースを設計するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	UXデザインとは？（ユーザー体験の設計）
概要	UX（ユーザーエクスペリエンス）デザインの基礎を学びます。この講座では、ユーザーがWebサイトやアプリケーションを使う際の全体的な体験を向上させるための設計手法を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	ユーザーペルソナの作成とユーザーストーリー
概要	ユーザーペルソナとユーザーストーリーの作成方法を学びます。これにより、ユーザーの視点を取り入れた設計プロセスを理解し、ターゲットユーザーに合ったデザインを構築するスキルを得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	ワイヤーフレームの作成（手描き、ツール利用）
概要	ワイヤーフレームを作成する手法を学びます。手描きやツールを使ったプロセスを通じて、デザインの初期段階での計画を視覚化し、効率的なプロジェクト進行をサポートします。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	プロトタイピングの基礎 (Figma、Adobe XD)
概要	FigmaやAdobe XDを用いたプロトタイピングの基本を学びます。この講座では、インタラクティブなデザインプロトタイプを作成し、完成形を効果的にイメージするスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	インタラクションデザインとアニメーション (モーションUI)
概要	モーションUIを取り入れたインタラクションデザインを学びます。この講座では、アニメーションを使ってユーザーの操作感を向上させる技術を身につけ、魅力的なデザインを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	A/Bテストとユーザーテスト (データに基づくデザイン改善)
概要	A/Bテストやユーザーテストを通じてデザインの改善方法を学びます。データに基づいて効果的な変更を行い、ユーザー満足度を高めるデザインプロセスを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	コンバージョン率最適化 (CRO) の基礎
概要	コンバージョン率最適化 (CRO) の基本を学びます。この講座では、Webサイトの目標達成をサポートするために、ユーザーの行動を分析し、改善ポイントを特定するスキルを得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	デザインシステムの作成（コンポーネント、ガイドライン）
概要	デザインシステムの構築方法を学びます。この講座では、再利用可能なコンポーネントやガイドラインを作成し、一貫性のある効率的なデザインプロセスをサポートするスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	Webデザイナーのキャリアと最新トレンド
概要	Webデザイナーのキャリア形成と最新トレンドについて学びます。この講座では、業界の変化に対応し、継続的に成長するための方法や、将来を見据えたスキルの磨き方を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4. Webサイト設計・開発カリキュラム

NO	タイトル	備考
	Webサイトの設計とワイヤーフレーム作成	
1コマ	Webサイト設計の基本（目的・ターゲット設定）	
2コマ	ユーザーペルソナの作成とUX戦略	
3コマ	サイトマップの作成と情報アーキテクチャ	
4コマ	ワイヤーフレームとは？（概要と役割）	
5コマ	手描きワイヤーフレームの作成	
6コマ	ワイヤーフレーム作成ツールの紹介（Figma、Adobe XD、Balsamiq）	
7コマ	ローファイ（Lo-Fi）ワイヤーフレームの作成	
8コマ	ハイファイ（Hi-Fi）ワイヤーフレームの作成	
9コマ	プロトタイピングとの違いと連携	
10コマ	ワイヤーフレームからデザインへの展開	
	CSSフレームワーク（Bootstrapなど）	
11コマ	CSSフレームワークとは？（役割と利点）	
12コマ	Bootstrapの導入と基本構造	
13コマ	Bootstrapのグリッドシステム（レイアウト設計）	
14コマ	Bootstrapのコンポーネント（ボタン、フォーム、ナビバー）	
15コマ	Bootstrapのカスタマイズ（CSSの上書き）	
16コマ	フレックスボックス vs Bootstrapグリッド	
17コマ	Tailwind CSSの概要と基本的な使い方	
18コマ	Material UIの概要と活用事例	
19コマ	フレームワークの選び方（プロジェクトに適した選択）	
20コマ	実践：Bootstrapを使ったWebページ制作	
	JavaScriptの基礎（jQuery含む）	
21コマ	JavaScriptとは？（概要と役割）	
22コマ	変数とデータ型（let、const、var）	
23コマ	条件分岐とループ処理（if、for、while）	
24コマ	関数の定義と使い方	
25コマ	DOM操作の基本（getElementById、querySelector）	
26コマ	イベントリスナー（click、mouseover など）	
27コマ	jQueryの基本（セレクタとイベント）	
28コマ	jQueryでのアニメーション（fadeIn、slideToggle）	
29コマ	JavaScriptのデバッグ方法（console.log、開発者ツール）	
30コマ	実践：JavaScriptとjQueryを使った動的Webサイトの作成	
	モバイルファーストデザイン	
31コマ	モバイルファーストデザインとは？（概念と必要性）	
32コマ	ビューポートの設定（metaタグの活用）	
33コマ	メディアクエリの基本（CSSでのレスポンス対応）	
34コマ	フレックスボックスでのレスポンスデザイン	
35コマ	CSS Gridを活用したレスポンスレイアウト	
36コマ	モバイル向けのナビゲーション設計（ハンバーガーメニュー）	
37コマ	タッチ操作の考慮（タップターゲットのサイズ設定）	
38コマ	モバイルフォームの最適化（オートコンプリート、エラーメッセージ）	
39コマ	Webサイトのパフォーマンス最適化（画像圧縮、遅延読み込み）	
40コマ	実践：モバイルファーストデザインのWebページ作成	
	Webデザインツール（Adobe XD、Figma）の活用	
41コマ	Webデザインツールの選び方（Adobe XD vs Figma）	
42コマ	Adobe XDの基本操作（アートボード、レイヤー、コンポーネント）	
43コマ	Figmaの基本操作（フレーム、オートレイアウト）	
44コマ	Adobe XDとFigmaのプロトタイピング機能	
45コマ	デザインコンポーネントの活用（ボタン、ヘッダー、フッター）	
46コマ	共同編集とフィードバック（クラウド機能の活用）	
47コマ	デザインデータのエクスポートと開発者への共有	
48コマ	UIキットとテンプレートの活用	
49コマ	Adobe XDとFigmaのプラグイン活用	
50コマ	実践：Adobe XD/Figmaを使ったWebデザインの作成	

Webサイトの設計とワイヤーフレーム作成

1コマ	
タイトル	Webサイト設計の基本（目的・ターゲット設定）
概要	この講座では、Webサイトを設計する際に最も重要な目的の設定とターゲットの明確化について学びます。具体的には、Webサイトを作る理由や達成したいゴールを明確化し、ターゲットユーザーのニーズや行動を分析するスキルを習得します。これにより、目的に合った効果的なWebサイト設計の基礎を築きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	ユーザーペルソナの作成とUX戦略
概要	ユーザーペルソナとは、ターゲットユーザーを具体化した架空の人物像です。この講座では、ユーザーペルソナを作成する方法と、その情報を基にユーザー体験（UX）を向上させるための戦略を学びます。実践的なUX設計の基盤となる知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	サイトマップの作成と情報アーキテクチャ
概要	サイトマップは、Webサイトの構造を視覚化する重要なツールです。この講座では、効果的なサイトマップの作成方法と、情報を整理・配置するための情報アーキテクチャの基本を学びます。ユーザビリティの向上を目指した設計力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ワイヤーフレームとは？（概要と役割）
概要	ワイヤーフレームは、Webサイト設計の初期段階で使用する視覚的な骨組みです。この講座では、ワイヤーフレームの基本的な役割や重要性を理解し、その作成プロセスについて学びます。設計の全体像を捉える力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	手描きワイヤーフレームの作成
概要	手描きワイヤーフレームは、アイデアを迅速に形にする便利な方法です。この講座では、紙やホワイトボードを使って手軽にワイヤーフレームを作成するスキルを習得します。デジタルツールを使う前のプロセスを効率的に進める方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	ワイヤーフレーム作成ツールの紹介 (Figma、Adobe XD、Balsamiq)
概要	この講座では、Figma、Adobe XD、Balsamiqといった人気のワイヤーフレーム作成ツールを紹介します。それぞれのツールの特徴や用途を理解し、自分のプロジェクトに適したツールを選択する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	ローファイ (Lo-Fi) ワイヤーフレームの作成
概要	ローファイワイヤーフレームは、シンプルで機能に特化した設計図です。この講座では、詳細なデザインを省き、基本的な構造や機能を素早く視覚化する方法を学びます。迅速なプロトタイプングに役立つスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ハイファイ (Hi-Fi) ワイヤーフレームの作成
概要	ハイファイワイヤーフレームは、デザインや細部にまでこだわった詳細な設計図です。この講座では、実際のWebサイトに近い形で構造やデザインを視覚化する方法を学び、クライアントやチームとのコミュニケーションを円滑に進める力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	プロトタイピングとの違いと連携
概要	プロトタイピングは、ワイヤーフレームを動作可能な形にする工程です。この講座では、ワイヤーフレームとプロトタイピングの違いを理解し、それらを効果的に連携させる方法を学びます。完成度の高い設計プロセスを実現する知識を得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ワイヤーフレームからデザインへの展開
概要	この講座では、ワイヤーフレームを基に具体的なデザインへと発展させるプロセスを学びます。設計の骨組みを活かしながら、ビジュアルやスタイルを追加していくスキルを習得します。実際のWebサイト制作に向けた準備が整います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

CSSフレームワーク（Bootstrapなど）

11コマ	
タイトル	CSSフレームワークとは？（役割と利点）
概要	CSSフレームワークは、効率的なWebデザインを実現するための便利なツールです。この講座では、CSSフレームワークの基本的な役割や利点を学びます。これにより、効率よく美しいデザインを構築する基礎知識を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	Bootstrapの導入と基本構造
概要	Bootstrapは、世界中で広く使われているCSSフレームワークです。この講座では、Bootstrapの導入方法とその基本構造を学びます。初心者でも簡単に使えるセットアップ方法を理解し、デザインの基礎を築くことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	Bootstrapのグリッドシステム（レイアウト設計）
概要	Bootstrapのグリッドシステムは、レスポンシブデザインの中心的な要素です。この講座では、グリッドシステムの使い方とその応用方法を学びます。Webサイトのレイアウトを効率的かつ柔軟に設計するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	Bootstrapのコンポーネント（ボタン、フォーム、ナビバー）
概要	Bootstrapは多彩なコンポーネントを提供しています。この講座では、ボタンやフォーム、ナビゲーションバーなどの主要なコンポーネントを学び、それらを簡単にカスタマイズする方法を習得します。Webサイトのデザインにおいて実用的なスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	Bootstrapのカスタマイズ（CSSの上書き）
概要	Bootstrapのデフォルトデザインをプロジェクトに適応させるにはカスタマイズが必要です。この講座では、CSSを用いたBootstrapのカスタマイズ方法を学びます。独自性のあるWebサイトを作成するための応用力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	フレックスボックス vs Bootstrapグリッド
概要	この講座では、フレックスボックスとBootstrapグリッドの違いを比較し、それぞれの強みと弱点を理解します。プロジェクトに応じた最適なレイアウト技術を選択する能力を身につけることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	Tailwind CSSの概要と基本的な使い方
概要	Tailwind CSSは、ユーティリティファーストの設計を特徴としたCSSフレームワークです。この講座では、Tailwind CSSの基本的な使い方を学び、迅速かつ効率的にスタイリングを行うスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	Material UIの概要と活用事例
概要	Material UIは、GoogleのMaterial Designをベースにした人気のUIライブラリです。この講座では、Material UIの基本を理解し、実際のWebサイトやアプリケーションでの活用方法を学びます。デザインと機能性を両立させる技術を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	フレームワークの選び方（プロジェクトに適した選択）
概要	この講座では、さまざまなCSSフレームワークの特徴を比較し、プロジェクトに最適なフレームワークを選ぶ方法を学びます。用途や要件に応じた適切な選択を行えるスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	実践：Bootstrapを使ったWebページ制作
概要	この講座では、Bootstrapを用いて実際のWebページを制作する実践的なトレーニングを行います。学んだ知識を実際のプロジェクトで活用するスキルを養い、デザインと実装の総合力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

JavaScriptの基礎 (jQuery含む)

21コマ	
タイトル	JavaScriptとは？（概要と役割）
概要	JavaScriptは、Webサイトを動的にするためのプログラミング言語です。この講座では、JavaScriptの基本的な役割とその重要性を学びます。動的なコンテンツの作成やインタラクティブな機能を追加するための基礎知識を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	変数とデータ型 (let、const、var)
概要	この講座では、JavaScriptで使用する変数の宣言方法とデータ型について学びます。それぞれの変数宣言方法の違いを理解し、適切にデータを扱うスキルを習得します。プログラミングの基礎力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	条件分岐とループ処理 (if、for、while)
概要	条件分岐とループは、プログラムの流れを制御する基本的な構文です。この講座では、if文やforループ、whileループを用いて効率的に処理を実行する方法を学びます。実践的なロジック構築の基礎を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	関数の定義と使い方
概要	関数は、コードを再利用可能にし、効率的にプログラムを作成するための重要な構造です。この講座では、関数の定義方法とその活用方法を学びます。柔軟かつ効率的なプログラム設計のスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	DOM操作の基本 (getElementById、querySelector)
概要	この講座では、JavaScriptを使ってWebページの要素を操作するDOM操作の基本を学びます。特に、getElementByIdやquerySelectorといったメソッドを使い、効率的に要素を取得して操作するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	イベントリスナー (click、mouseover など)
概要	イベントリスナーは、ユーザーの操作に応じてWebページを動的に更新するための機能です。この講座では、クリックやマウスオーバーといったイベントを扱い、インタラクティブな機能を実現する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	jQueryの基本 (セレクトとイベント)
概要	jQueryは、JavaScriptをより簡単に使えるようにするライブラリです。この講座では、jQueryの基本的なセレクトとイベント処理について学びます。シンプルで効率的なコードの書き方を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	jQueryでのアニメーション (fadeIn、slideToggle)
概要	この講座では、jQueryを使ったアニメーションの基本を学びます。fadeInやslideToggleといったメソッドを用いて、Webページに視覚的な効果を追加するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	JavaScriptのデバッグ方法 (console.log、開発者ツール)
概要	プログラムのエラーを効率的に特定するためにはデバッグが欠かせません。この講座では、console.logやブラウザの開発者ツールを使った基本的なデバッグ方法を学びます。エラーを素早く解決する力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	実践：JavaScriptとjQueryを使った動的Webサイトの作成
概要	この講座では、JavaScriptとjQueryを活用して動的なWebサイトを作成する実践的な演習を行います。学んだ技術を統合し、実際のプロジェクトで応用するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

モバイルファーストデザイン

31コマ	
タイトル	モバイルファーストデザインとは？ (概念と必要性)
概要	モバイルファーストデザインは、モバイルデバイス向けの設計を優先するアプローチです。この講座では、その概念と重要性を学びます。小型デバイスから設計を開始することで、柔軟でレスポンシブなWebサイトの構築が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	ビューポートの設定 (metaタグの活用)
概要	この講座では、ビューポートを設定するmetaタグの使い方を学びます。これにより、デバイスの画面サイズに応じて適切に表示されるWebサイトを設計できるようになります。モバイル向けの基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	メディアクエリの基本 (CSSでのレスポンス対応)
概要	メディアクエリは、CSSでレスポンスデザインを実現するための強力なツールです。この講座では、画面サイズやデバイスの特性に応じてスタイルを変更する方法を学びます。柔軟なデザイン設計スキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	フレックスボックスでのレスポンスデザイン
概要	フレックスボックスは、柔軟で直感的なレイアウトを作成するためのCSS技術です。この講座では、フレックスボックスを活用したレスポンスデザインの方法を学び、効率的なレイアウト作成スキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	CSS Gridを活用したレスポンスレイアウト
概要	CSS Gridは、高度なレイアウトを効率的に作成できる強力なツールです。この講座では、レスポンスデザインにおけるCSS Gridの活用方法を学び、複雑なレイアウトも直感的に構築するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	モバイル向けのナビゲーション設計 (ハンバーガーメニュー)
概要	この講座では、モバイルデバイスで一般的なハンバーガーメニューの設計方法を学びます。ユーザーにとって使いやすく、スペースを効率的に活用するナビゲーションデザインのスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	タッチ操作の考慮（タップターゲットのサイズ設定）
概要	タッチ操作の最適化は、モバイルデバイスにおけるユーザビリティの向上に欠かせません。この講座では、適切なタップターゲットのサイズや配置を学び、直感的な操作性を持つデザインを作成する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	モバイルフォームの最適化（オートコンプリート、エラーメッセージ）
概要	この講座では、モバイルデバイスに適したフォームデザインを学びます。オートコンプリート機能の活用やエラーメッセージの設計方法を学ぶことで、ユーザーの利便性とエラー防止を実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	Webサイトのパフォーマンス最適化（画像圧縮、遅延読み込み）
概要	パフォーマンスの最適化は、ユーザー体験の向上に直結します。この講座では、画像圧縮や遅延読み込みなどの技術を学び、軽量で高速なWebサイトを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	実践：モバイルファーストデザインのWebページ作成
概要	この講座では、モバイルファーストデザインの考え方を基に実際のWebページを作成します。これまで学んだ技術を統合し、実践的なレスポンシブWebデザインの構築スキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Webデザインツール（Adobe XD、Figma）の活用

41コマ	
タイトル	Webデザインツールの選び方（Adobe XD vs Figma）
概要	Webデザインツールにはさまざまな種類があります。この講座では、Adobe XDとFigmaを比較し、それぞれの特徴や利点を理解します。プロジェクトに最適なツールを選択するための判断力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	Adobe XDの基本操作（アートボード、レイヤー、コンポーネント）
概要	Adobe XDは、直感的な操作でデザインが可能なツールです。この講座では、アートボードやレイヤー、コンポーネントの基本操作を学びます。効率的にデザインを作成・編集するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	Figmaの基本操作（フレーム、オートレイアウト）
概要	Figmaは、チームでの共同作業に優れたWebデザインツールです。この講座では、フレームやオートレイアウト機能を活用したデザインの基本操作を学びます。柔軟で迅速な設計力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	Adobe XDとFigmaのプロトタイピング機能
概要	プロトタイピングは、デザインの動作確認に役立つ重要な機能です。この講座では、Adobe XDとFigmaのプロトタイピング機能を学び、ユーザー視点でのデザイン検証スキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	デザインコンポーネントの活用（ボタン、ヘッダー、フッター）
概要	デザインコンポーネントは、効率的なデザイン作成を可能にする重要な要素です。この講座では、ボタンやヘッダー、フッターなどのコンポーネントの作成と再利用方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	共同編集とフィードバック（クラウド機能の活用）
概要	クラウド機能を活用することで、チームメンバーと効率的に作業を進められます。この講座では、共同編集やフィードバックの手法を学び、円滑なチームワークを実現するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	デザインデータのエクスポートと開発者への共有
概要	この講座では、完成したデザインデータを開発者にスムーズに共有する方法を学びます。エクスポート設定や共有の手順を理解し、効率的な開発プロセスをサポートする力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	UIキットとテンプレートの活用
概要	UIキットやテンプレートは、デザインの効率化に役立つリソースです。この講座では、これらを活用して迅速に質の高いデザインを作成する方法を学びます。作業効率を飛躍的に向上させるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	Adobe XDとFigmaのプラグイン活用
概要	プラグインは、デザインツールの機能を拡張する便利なツールです。この講座では、Adobe XDとFigmaで使用できるプラグインの導入と活用方法を学び、作業効率を最大化するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	実践：Adobe XD/Figmaを使ったWebデザインの作成
概要	この講座では、Adobe XDまたはFigmaを使用してWebデザインを実際に作成します。これまで学んだ技術を統合し、プロフェッショナルなデザインを作成する実践力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5. Web開発応用カリキュラム

NO	タイトル	備考
	HTML5とCSS3の応用	
1コマ	HTML5の新要素 (article, section, aside, mainなど)	
2コマ	HTML5のフォーム機能 (バリデーション、入力支援)	
3コマ	セマンティックHTMLの活用 (SEOにも効果的な構造)	
4コマ	CSS3のアニメーション (@keyframes, transition, transform)	
5コマ	CSS Gridレイアウトの応用 (レスポンシブデザイン)	
6コマ	フレックスボックスの応用 (複雑なレイアウト設計)	
7コマ	CSS Variables (変数) の活用	
8コマ	CSSでのカスタムフォントとアイコンフォント (Google Fonts, Font Awesome)	
9コマ	WebP・SVG画像の活用 (画像の最適化)	
10コマ	実践: HTML5とCSS3を使ったモダンなランディングページ作成	
	JavaScript・DOM操作	
11コマ	JavaScriptのモダンな構文 (ES6+: let, const, arrow function, spread演算子)	
12コマ	DOMの基本操作 (getElementById, querySelector)	
13コマ	DOMの要素の追加・削除・変更 (createElement, appendChild)	
14コマ	イベントリスナー (addEventListener, removeEventListener)	
15コマ	クラスとIDを操作する (classList, dataset)	
16コマ	フォームとバリデーション (input, focus, blur, submit)	
17コマ	ローカルストレージとセッションストレージ	
18コマ	Fetch APIを使ったデータ取得 (JSONとの連携)	
19コマ	JavaScriptによるアニメーション (requestAnimationFrame)	
20コマ	実践: JavaScriptで動的なWebアプリケーションを作成	
	Git/GitHubによるバージョン管理	
21コマ	Gitとは? (バージョン管理の概念)	
22コマ	Gitの基本コマンド (init, add, commit, push, pull)	
23コマ	Gitブランチの概念 (master/main, feature, develop)	
24コマ	Gitのマージとコンフリクト解決	
25コマ	GitHubの基本 (リモトリポジトリの作成と管理)	
26コマ	GitHub FlowとPull Request (チーム開発)	
27コマ	GitHub Actionsの基礎 (CI/CD入門)	
28コマ	.gitignoreの活用 (不要なファイルの管理)	
29コマ	バージョン管理のベストプラクティス	
30コマ	実践: GitHubを活用したチームプロジェクト	
	WordPressの基礎	
31コマ	WordPressとは? (CMSの概要と用途)	
32コマ	WordPressのインストーラ (ローカル環境と本番環境)	
33コマ	テーマの選択とカスタマイズ	
34コマ	WordPressのプラグインの導入 (Yoast SEO, Elementorなど)	
35コマ	WordPressのカスタム投稿タイプとカスタムフィールド	
36コマ	WordPressのテーマ開発 (子テーマの作成)	
37コマ	WordPressのデータベース構造 (MySQLとの連携)	
38コマ	REST APIを活用したWordPressの拡張	
39コマ	セキュリティ対策 (ユーザー権限、SSL、バックアップ)	
40コマ	実践: WordPressを使ったポータルサイトの作成	
	SEOとパフォーマンス最適化	
41コマ	SEOの基本 (Googleの検索アルゴリズムの理解)	
42コマ	キーワードリサーチ (Googleキーワードプランナーの活用)	
43コマ	メタタグと構造化データ (meta description, schema.org)	
44コマ	モバイルSEOの最適化 (レスポンシブデザインの重要性)	
45コマ	ページ速度の最適化 (Lighthouseを使ったパフォーマンス分析)	
46コマ	画像の最適化 (Lazy Loading, WebPフォーマット)	
47コマ	キャッシュの活用 (ブラウザキャッシュ、CDN)	
48コマ	内部リンクと外部リンク戦略 (サイト構造の最適化)	
49コマ	Google AnalyticsとGoogle Search Consoleの活用	
50コマ	実践: SEO最適化されたWebサイトの作成と分析	

HTML5とCSS3の応用

1コマ	
タイトル	HTML5の新要素 (article, section, aside, mainなど)
概要	HTML5の新要素について学び、Webページの構造化を効率的に行うスキルを身につけます。この講座では、これらの要素がユーザー体験や検索エンジンの理解を向上させる理由を理解し、実践的に活用できるようにになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	HTML5のフォーム機能 (バリデーション、入力支援)
概要	HTML5のフォーム機能を活用して、ユーザーに優しいインターフェースを構築する方法を学びます。バリデーションや入力支援を通じて、エラーを減らし、スムーズなデータ入力環境を提供するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	セマンティックHTMLの活用 (SEOにも効果的な構造)
概要	セマンティックHTMLの概念を学び、SEOにも優れたWebページを設計する方法を習得します。この講座では、構造的に意味のあるマークアップがどのように検索エンジンのランキングやユーザーアクセシビリティを向上させるかを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	CSS3のアニメーション (@keyframes, transition, transform)
概要	CSS3のアニメーション技術を学び、動きのある魅力的なWebデザインを作成できるようになります。この講座では、ユーザーの注目を集めるデザインや直感的な操作体験を提供するスキルを磨きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	CSS Gridレイアウトの応用（レスポンシブデザイン）
概要	CSS Gridを使用して高度なレスポンシブデザインを構築する方法を学びます。複雑なレイアウトでも柔軟に対応できるスキルを習得し、様々なデバイスで美しいWebページを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	フレックスボックスの応用（複雑なレイアウト設計）
概要	フレックスボックスを用いたレイアウト設計を学びます。この講座では、直感的かつ効率的に要素を配置する方法を習得し、複雑なWebページデザインにも対応できる知識を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	CSS Variables（変数）の活用
概要	CSS Variablesを利用してコードの再利用性を向上させる方法を学びます。統一感のあるデザインやメンテナンス性の高いスタイルシートを構築するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	CSSでのカスタムフォントとアイコンフォント（Google Fonts, Font Awesome）
概要	カスタムフォントやアイコンフォントを使用したデザインの幅を広げる方法を学びます。視覚的な訴求力を高め、Webサイトの個性を引き出すスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	WebP・SVG画像の活用（画像の最適化）
概要	WebPやSVG形式の画像を活用して、効率的な画像表示を実現する方法を学びます。この講座では、Webサイトの読み込み速度を向上させる技術を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	実践：HTML5とCSS3を使ったモダンなランディングページ作成
概要	HTML5とCSS3を用いてモダンなランディングページを設計・開発する実践的なスキルを習得します。学んだ技術を応用し、視覚的にも機能的にも優れたWebページを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

JavaScript・DOM操作

11コマ	
タイトル	JavaScriptのモダンな構文（ES6+：let, const, arrow function, spread演算子）
概要	モダンなJavaScript構文を学び、効率的で読みやすいコードを書くスキルを身につけます。ES6以降の便利な機能を活用することで、開発効率を大幅に向上させる基礎を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	DOMの基本操作（getElementById, querySelector）
概要	DOM操作の基本を学び、Webページの要素を動的に制御する方法を習得します。この講座では、JavaScriptを使って簡単なユーザーインタラクションを実現できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	DOMの要素の追加・削除・変更 (createElement, appendChild)
概要	DOMを操作して要素を追加・削除・変更する方法を学びます。動的なコンテンツ更新や柔軟なUI設計に必要なスキルを習得するための基礎を固めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	イベントリスナー (addEventListener, removeEventListener)
概要	JavaScriptのイベントリスナーを活用し、ユーザーの操作に応じた動的なWebページを作成するスキルを学びます。効率的なイベント管理の基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	クラスとIDを操作する (classList, dataset)
概要	JavaScriptでクラスやデータ属性を操作し、Webページのスタイルや挙動を動的に変更する方法を学びます。柔軟なインターフェース設計が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	フォームとバリデーション (input, focus, blur, submit)
概要	フォーム操作とバリデーションの基礎を学び、ユーザー入力の信頼性を向上させる方法を習得します。エラーハンドリングや視覚的なフィードバックの技術も身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	ローカルストレージとセッションストレージ
概要	ローカルストレージとセッションストレージを使い、データの永続性を管理する方法を学びます。この講座では、ユーザー体験を向上させるためのデータ保存技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	Fetch APIを使ったデータ取得（JSONとの連携）
概要	Fetch APIを活用して外部データを取得し、Webページに表示するスキルを学びます。JSONデータとの連携を通じて、動的なWebアプリケーションの開発基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	JavaScriptによるアニメーション（requestAnimationFrame）
概要	JavaScriptを使用したアニメーションの実装方法を学びます。この講座では、滑らかでインタラクティブな動きのあるWeb体験を提供する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	実践：JavaScriptで動的なWebアプリケーションを作成
概要	これまで学んだJavaScriptの技術を応用し、動的なWebアプリケーションを構築します。課題を通じて実践的なスキルを磨き、自信を持って開発できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Git/GitHubによるバージョン管理

21コマ	
タイトル	Gitとは？（バージョン管理の概念）
概要	Gitの基本概念を学び、コードのバージョン管理の重要性とその利便性を理解します。この講座では、プロジェクトの履歴管理や共同作業を効率化する基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	Gitの基本コマンド（init, add, commit, push, pull）
概要	Gitの基本的なコマンドを学び、ローカルおよびリモトリポジトリを操作する方法を習得します。バージョン管理の基礎スキルを実践的に身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	Gitブランチの概念（master/main, feature, develop）
概要	Gitのブランチ機能を理解し、分岐した開発作業を効率的に管理する方法を学びます。この講座では、複数人でのチーム開発に欠かせないスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	Gitのマージとコンフリクト解決
概要	Gitを使ったブランチのマージ方法と、発生したコンフリクトを解決するスキルを学びます。プロジェクトの統合作業をスムーズに進めるための基礎を固めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	GitHubの基本（リモートリポジトリの作成と管理）
概要	GitHubの基本的な使い方を学び、リモートリポジトリを作成・管理するスキルを習得します。チーム開発に必要な基礎知識を実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	GitHub FlowとPull Request（チーム開発）
概要	GitHub Flowの手法を学び、Pull Requestを活用したチーム開発の流れを理解します。この講座では、効率的なチームコラボレーションの基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	GitHub Actionsの基礎（CI/CD入門）
概要	GitHub Actionsを活用し、CI/CD（継続的インテグレーションとデリバリー）の基本を学びます。開発プロセスの自動化に必要な基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	.gitignoreの活用（不要なファイルの管理）
概要	.gitignoreの設定方法を学び、不要なファイルやフォルダをリポジトリに含めないよう管理するスキルを習得します。効率的なバージョン管理を実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	バージョン管理のベストプラクティス
概要	バージョン管理におけるベストプラクティスを学びます。この講座では、効率的で信頼性の高い開発プロセスを構築するための指針を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	実践：GitHubを活用したチームプロジェクト
概要	これまでに学んだGitとGitHubの知識を活用し、チームプロジェクトを遂行します。共同作業の効率化や課題解決を通じて、実践的なスキルを深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

WordPressの基礎

31コマ	
タイトル	WordPressとは？（CMSの概要と用途）
概要	WordPressの基本概念を学び、CMSとしての利便性や多様な用途を理解します。この講座では、Webサイトを効率的に構築・管理できるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	WordPressのインストール（ローカル環境と本番環境）
概要	WordPressのインストール方法を学び、ローカル環境と本番環境での設定の違いや構築手順を理解します。サイト運用の基礎スキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	テーマの選択とカスタマイズ
概要	WordPressのテーマの選び方とカスタマイズ手法を学びます。目的に合ったデザインや機能を適用し、魅力的なWebサイトを構築するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	WordPressのプラグインの導入（Yoast SEO, Elementorなど）
概要	WordPressプラグインの導入方法を学び、Webサイトに必要な機能を効率的に追加するスキルを習得します。代表的なプラグインの活用例も理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	WordPressのカスタム投稿タイプとカスタムフィールド
概要	WordPressのカスタム投稿タイプやフィールドを利用して、柔軟性の高いコンテンツ管理を実現する方法を学びます。オリジナルのデータ構造設計が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	WordPressのテーマ開発（子テーマの作成）
概要	WordPressのテーマ開発における子テーマの作成方法を学びます。この講座では、既存テーマの安全なカスタマイズ方法を習得し、自由度の高いデザインを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	WordPressのデータベース構造（MySQLとの連携）
概要	WordPressのデータベース構造を理解し、MySQLとの連携方法を学びます。データ管理やトラブルシューティングに役立つ基礎知識を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	REST APIを活用したWordPressの拡張
概要	WordPressのREST APIを利用して、Webサイトの機能を拡張する方法を学びます。この講座では、外部サービスとの連携や動的なデータ操作を実現するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	セキュリティ対策（ユーザー権限、SSL、バックアップ）
概要	WordPressのセキュリティ対策について学び、安全なWebサイト運営を実現する方法を習得します。ユーザー権限の設定やSSL対応、バックアップの重要性を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	実践：WordPressを使ったポートフォリオサイトの作成
概要	WordPressを活用して、実際にポートフォリオサイトを作成します。学んだ知識を総合的に応用し、実践的なスキルを深める機会を提供します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

SEOとパフォーマンス最適化

41コマ	
タイトル	SEOの基本（Googleの検索アルゴリズムの理解）
概要	SEOの基本原則を学び、Googleの検索アルゴリズムがどのようにWebページを評価するのかを理解します。これにより、検索結果での表示順位を向上させるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	キーワードリサーチ（Googleキーワードプランナーの活用）
概要	キーワードリサーチの手法を学び、Googleキーワードプランナーを活用して効果的な検索ワードを選定するスキルを習得します。Webサイトの集客力向上に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	メタタグと構造化データ（meta description, schema.org）
概要	メタタグと構造化データを活用して、検索エンジンとユーザーにとって分かりやすい情報を提供する方法を学びます。SEO効果を高める重要な技術を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	モバイルSEOの最適化（レスポンシブデザインの重要性）
概要	モバイルSEOの重要性を学び、レスポンシブデザインを適用して、モバイルフレンドリーなWebサイトを構築する方法を習得します。検索結果での優位性を確保します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	ページ速度の最適化（Lighthouseを使ったパフォーマンス分析）
概要	Webサイトのページ速度を最適化する技術を学びます。GoogleのLighthouseを使用してパフォーマンスを分析し、ユーザー体験を向上させる具体的な改善策を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	画像の最適化（Lazy Loading, WebPフォーマット）
概要	画像の最適化技術を学び、Lazy LoadingやWebPフォーマットを利用して、Webサイトの読み込み速度を向上させる方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	キャッシュの活用（ブラウザキャッシュ、CDN）
概要	ブラウザキャッシュやCDNの利用方法を学び、Webサイトのパフォーマンスを向上させる技術を習得します。これにより、ユーザー体験と検索順位の向上を目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	内部リンクと外部リンク戦略（サイト構造の最適化）
概要	内部リンクと外部リンクの適切な戦略を学び、サイト構造を最適化するスキルを習得します。これにより、SEO効果とユーザーの利便性を同時に向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	Google AnalyticsとGoogle Search Consoleの活用
概要	Google AnalyticsとGoogle Search Consoleを活用して、Webサイトのパフォーマンスを分析する方法を学びます。これにより、データに基づいた改善策を実践できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	実践：SEO最適化されたWebサイトの作成と分析
概要	これまでに学んだSEOの知識を統合し、実際に最適化されたWebサイトを作成します。さらに、分析を通じて改善策を実施する実践的なスキルを深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6. デジタルデザイン・動画編集・AI活用カリキュラム

NO	タイトル	備考
	Photoshop、Illustratorの応用テクニック	
	Photoshopの応用	
1コマ	レイヤーマスクとクリッピングマスクの応用	
2コマ	スマートオブジェクトを活用したデザインワークフロー	
3コマ	高度な画像補正（Camera Raw フィルターの活用）	
4コマ	合成と合成写真の作成（ブレンドモード・レイヤースタイル）	
5コマ	選択範囲とチャンネルを活用した高度な切り抜き	
6コマ	3D機能を使った立体的なデザイン作成	
7コマ	Photoshopスクリプトとアクションの自動化	
	Illustratorの応用	
8コマ	ベクターデザインの高度な編集テクニック（パスファインダー・ブレンドツール）	
9コマ	3D機能とマッピングを活用したデザイン作成	
10コマ	テキストチャとパターンの作成・適用	
11コマ	グラデーションとメッシュツールの活用	
12コマ	シンボルとグラフィックスタイルの活用	
13コマ	タイポグラフィの高度な応用（アウトライン化・カーニング・レイアウト）	
14コマ	SVG・PDF・EPSなどのデータ書き出しと最適化	
15コマ	Illustratorスクリプトとアクションの自動化	
	Adobe XD・Figmaによるプロトタイピング	
	Adobe XDの応用	
16コマ	Adobe XDのプロトタイピング機能の活用	
17コマ	コンポーネントとリピートグリッドの活用	
18コマ	Adobe XDでのマイクロインタラクション作成	
19コマ	Adobe XDのプラグインと連携ツールの活用	
20コマ	デザインシステムの構築と管理（UIキットの活用）	
21コマ	共同作業機能とデベロッパーハンドオフの活用	
22コマ	Adobe XDの音声プロトタイピング	
	Figmaの応用	
23コマ	Figmaのオートレイアウトとフレームの活用	
24コマ	プロトタイピングでのページ遷移・アニメーション設定	
25コマ	変数とスタイルガイドの作成と管理	
26コマ	Figmaのプラグイン活用（FigJam、Iconify など）	
27コマ	コラボレーションワークフローの最適化（チームライブ러리）	
28コマ	UIコンポーネントの設計と再利用方法	
29コマ	FigmaのAPIを活用した自動化	
30コマ	Adobe XDとFigmaの違いと使い分け	
	After Effects・Premiere Proによる動画編集	
	After Effectsの応用	
31コマ	After Effectsの基本的なワークフローとUI	
32コマ	シェイプレイヤーとパスアニメーションの作成	
33コマ	マスクとトラックマットを使った特殊効果	
34コマ	エクスプレッションを活用した自動アニメーション	
35コマ	3Dレイヤーとカメラアニメーション	
36コマ	After Effectsのプラグイン活用（Trapcode Suite, Element 3D）	
37コマ	動画の書き出し設定と最適化（H.264, ProRes）	
	Premiere Proの応用	
38コマ	Premiere Proのタイムライン編集テクニック	
39コマ	カット編集とトランジションの高度な活用	
40コマ	色補正・カラーグレーディング（Lumetriカラー）	
41コマ	モーショングラフィックスとテンプレート活用	
42コマ	マルチカム編集とオーディオ同期	
43コマ	グリーンスクリーン合成とクロマキー処理	
44コマ	Premiere ProとAfter Effectsの連携ワークフロー	
45コマ	動画の最適化とYouTube・SNS向けエクスポート設定	

	Blenderによる3Dモデリング基礎	
46コマ	Blenderの基本インターフェースとナビゲーション	
47コマ	モデリングの基本（メッシュ編集・ループカット）	
48コマ	3Dオブジェクトのスカulptingとディテール追加	
49コマ	テクスチャとマテリアルの基本（UV展開の基礎）	
50コマ	照明とレンダリングの基礎（Eevee・Cycles）	
51コマ	3Dアニメーションとリギングの基本	
52コマ	シミュレーションと物理演算の基礎（剛体・流体）	
53コマ	3Dロゴ・3Dテキストの作成とアニメーション化	
54コマ	Blenderでのモーショングラフィックスの活用	
55コマ	Webやゲーム用の3Dモデルの書き出しと最適化	
	AIツール（ChatGPT、Stable Diffusionなど）の活用	
56コマ	AIを活用したデザインワークフローの変革	
57コマ	ChatGPTを使ったデザインアイデアの生成	
58コマ	ChatGPTによるワイヤーフレームの提案と改善	
59コマ	ChatGPTを使ったプロンプト設計（Stable Diffusionとの連携）	
60コマ	Stable Diffusionの基本（テキストから画像生成）	
61コマ	Midjourneyの活用（高度な画像生成）	
62コマ	AIを使った画像補正とリタッチ（Photoshop Generative Fill）	
63コマ	AIを使った動画編集（Runway MLなど）	
64コマ	AIによるロゴデザインとフォント生成（Looka, Fontjoy）	
65コマ	AIを活用した自動化スクリプトの作成	
	AIとクリエイティブの未来	
66コマ	AIによる3Dモデリング支援（NVIDIA Omniverseなど）	
67コマ	AIによるWebデザインの自動生成（Uizard, Framer AI）	
68コマ	AI音楽・ナレーションの生成（AIVA, ElevenLabs）	
69コマ	AIとプログラミング（ChatGPT + Code Interpreter）	
70コマ	AIによるマーケティング素材の生成（Canva AI, Jasper）	
71コマ	AIとクリエイティブ著作権問題（倫理と法的リスク）	
72コマ	AIの進化とデザイナーの未来（キャリアプラン）	
73コマ	AIによるオートメーションとプロダクション効率化	
74コマ	AIと人間のコラボレーションデザインの未来	
75コマ	総まとめ：AIを活用した次世代のデザインワークフロー	

Photoshop、Illustratorの応用テクニック

Photoshopの応用

1コマ	
タイトル	レイヤーマスクとクリッピングマスクの応用
概要	この講座では、Photoshopにおけるレイヤーマスクとクリッピングマスクの高度な使い方を学びます。これにより、非破壊的編集や複雑な合成作業を効率よく行えるスキルを習得します。デザインの自由度が大きく向上し、プロフェッショナルな仕上がりが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	スマートオブジェクトを活用したデザインワークフロー
概要	スマートオブジェクトを活用することで、非破壊的に画像を編集したり、複数のデザインを効率的に統合する方法を学びます。この技術は、作業効率を大幅に改善し、デザイン変更の柔軟性を高める基盤を提供します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	高度な画像補正（Camera Raw フィルターの活用）
概要	Camera Rawフィルターを使用した画像補正を習得します。これにより、色調や露出の細かな調整が可能になり、写真の質感や雰囲気を劇的に向上させることができます。高度な補正スキルがプロジェクト全体の品質を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	合成と合成写真の作成（ブレンドモード・レイヤースタイル）
概要	ブレンドモードとレイヤースタイルを活用した合成写真の作成技術を学びます。リアルで説得力のある画像を作り出すスキルを習得し、デザインにおける表現力を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	選択範囲とチャンネルを活用した高度な切り抜き
概要	選択範囲とチャンネルを使用して、細部にわたる精密な切り抜き技術を学びます。これにより、複雑な被写体でも正確に切り抜くスキルを習得し、プロジェクトのクオリティを向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	3D機能を使った立体的なデザイン作成
概要	Photoshopの3D機能を使用して立体的なデザインを作成する方法を学びます。このスキルにより、独自のデザインや視覚効果を取り入れることができ、より高度な表現が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	Photoshopスクリプトとアクションの自動化
概要	スクリプトとアクションを使用して、作業の自動化や効率化を学びます。繰り返し作業を削減し、大規模なプロジェクトでも作業時間を短縮するテクニックを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Illustratorの応用

8コマ	
タイトル	ベクターデザインの高度な編集テクニック（パスファインダー・ブレンドツール）
概要	Illustratorのパスファインダーとブレンドツールを活用した高度な編集技術を学びます。これにより、複雑な形状や繊細なデザインを効率よく作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	3D機能とマッピングを活用したデザイン作成
概要	3D機能とマッピングを使用して、リアルな立体デザインを作成する方法を学びます。このスキルにより、デザインの深みやリアリティを向上させることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	テクスチャとパターンの作成・適用
概要	独自のテクスチャとパターンを作成・適用する方法を学びます。この技術は、独創的でカスタマイズされたデザインを可能にし、他とは一線を画す作品を作る基盤となります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11コマ	
タイトル	グラデーションとメッシュツールの活用
概要	グラデーションとメッシュツールを使用して、滑らかな色の移行や立体的な効果を作り出すスキルを学びます。これにより、デザインに深みと質感を加えることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	シンボルとグラフィックスタイルの活用
概要	シンボルとグラフィックスタイルを活用して、一貫性のあるデザインを効率的に作成する方法を学びます。このスキルは、大規模なプロジェクトでの作業効率を大幅に向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	タイポグラフィの高度な応用（アウトライン化・カーニング・レイアウト）
概要	タイポグラフィの高度な技術を学び、アウトライン化、カーニング、レイアウトなどを駆使して、洗練された文字デザインを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	SVG・PDF・EPSなどのデータ書き出しと最適化
概要	SVG、PDF、EPS形式でのデータ書き出しと最適化方法を学びます。このスキルは、異なる用途や媒体でのデザイン活用を可能にします。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	Illustratorスクリプトとアクションの自動化
概要	Illustratorでスクリプトやアクションを使用した作業の自動化方法を学びます。これにより、効率的なデザイン作業が可能となり、時間の節約にもつながります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Adobe XD・Figmaによるプロトタイピング

Adobe XDの応用

16コマ	
タイトル	Adobe XDのプロトタイピング機能の活用
概要	Adobe XDのプロトタイピング機能を用いて、インタラクティブなデザインのプロトタイプを作成する方法を学びます。このスキルにより、アイデアを視覚的かつ操作可能な形で表現し、クライアントやチームメンバーとのコミュニケーションを円滑に進められます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	コンポーネントとリピートグリッドの活用
概要	Adobe XDのコンポーネント機能とリピートグリッドを活用して、効率的で一貫性のあるデザインを作成する方法を学びます。この技術により、時間を節約しながら大規模なプロジェクトを管理できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	Adobe XDでのマイクロインタラクション作成
概要	マイクロインタラクションをAdobe XDで作成する方法を学びます。これにより、ユーザー体験を向上させる細部へのこだわりが可能となり、魅力的なデザインを実現できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	Adobe XDのプラグインと連携ツールの活用
概要	Adobe XDで利用できるプラグインや外部ツールとの連携方法を学びます。このスキルにより、作業効率を高めるとともに、多機能なデザイン環境を構築できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	デザインシステムの構築と管理（UIキットの活用）
概要	デザインシステムやUIキットを活用し、プロジェクト全体で一貫性を保ちながら効率的にデザインを進める方法を学びます。これにより、スケーラブルなデザインワークフローを確立できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	共同作業機能とデベロッパーハンドオフの活用
概要	Adobe XDの共同作業機能とデベロッパーハンドオフを活用することで、チーム間でスムーズなコラボレーションを行い、開発者へのデザイン移行を効率化する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	Adobe XDの音声プロトタイピング
概要	音声入力や音声フィードバックをプロトタイプに組み込む方法を学びます。このスキルは、音声アシスタントや対話型インターフェースの設計に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Figmaの応用

23コマ	
タイトル	Figmaのオートレイアウトとフレームの活用
概要	Figmaのオートレイアウト機能を使ってレスポンシブなデザインを作成し、フレームを活用して柔軟なデザイン構造を構築するスキルを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	プロトタイピングでのページ遷移・アニメーション設定
概要	Figmaでページ遷移やアニメーションを設定し、インタラクティブなプロトタイプを作成する方法を学びます。このスキルは、より直感的で魅力的なユーザー体験のデザインに役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	変数とスタイルガイドの作成と管理
概要	Figmaの変数とスタイルガイドを活用して、デザインの一貫性を保ちながら効率的なプロジェクト管理を行う方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	Figmaのプラグイン活用 (FigJam、Iconify など)
概要	Figmaのプラグイン (例: FigJamやIconify) を活用し、作業の効率化やデザインの可能性を広げる方法を学びます。これにより、創造性と生産性を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	コラボレーションワークフローの最適化 (チームライブラリ)
概要	チームライブラリを活用して、チーム全体でリソースを共有しながらスムーズに作業を進めるワークフローを構築する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	UIコンポーネントの設計と再利用方法
概要	FigmaでUIコンポーネントを設計し、それを再利用する方法を学びます。このスキルは、デザインの一貫性を保ち、プロジェクトの効率化に寄与します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	FigmaのAPIを活用した自動化
概要	FigmaのAPIを利用して、デザインプロセスを自動化し、効率的なワークフローを実現する方法を学びます。この技術は、大規模プロジェクトの作業時間を大幅に短縮します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	Adobe XDとFigmaの違いと使い分け
概要	Adobe XDとFigmaの特性を比較し、プロジェクトの目的やチームのニーズに応じた適切なツールの選び方を学びます。このスキルは、最適なツールを選定する判断力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

After Effects・Premiere Proによる動画編集

After Effectsの応用

31コマ	
タイトル	After Effectsの基本的なワークフローとUI
概要	After Effectsの基本的なインターフェースとワークフローを学ぶことで、効率的に動画編集やアニメーション作成を始められる基盤を構築します。この講座では、直感的な操作方法と基本的なツールの使い方重点を置きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	シェイプレイヤーとパスアニメーションの作成
概要	シェイプレイヤーを使った基本的なアニメーションや、パスを活用した動きのあるデザインを作成する技術を学びます。このスキルにより、動的で視覚的に魅力的な映像表現が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	マスクとトラックマットを使った特殊効果
概要	マスクやトラックマットを活用して、映像内に部分的な効果や複雑な視覚表現を追加する方法を学びます。この技術は、映像制作の幅を大きく広がります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	エクспレッションを活用した自動アニメーション
概要	エクспレッション（スクリプト）を使用して、動きのあるアニメーションを自動化する方法を学びます。このスキルは、反復作業を削減し、制作効率を向上させるのに役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	3Dレイヤーとカメラアニメーション
概要	3Dレイヤーやカメラを活用したアニメーション作成技術を学びます。このスキルにより、奥行きやリアリティのある映像を制作することが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	After Effectsのプラグイン活用（Trapcode Suite, Element 3D）
概要	After Effectsで利用できる高度なプラグイン（例：Trapcode Suite、Element 3D）を活用し、プロフェッショナルな特殊効果や3Dエフェクトを制作する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	動画の書き出し設定と最適化 (H.264, ProRes)
概要	最適なフォーマットや設定を選択して、高品質な動画を効率的に書き出す方法を学びます。このスキルにより、さまざまな用途に対応した動画制作が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Premiere Proの応用

38コマ	
タイトル	Premiere Proのタイムライン編集テクニック
概要	Premiere Proのタイムライン編集機能を活用し、効率的で直感的な動画編集技術を習得します。このスキルにより、編集作業をスムーズに進められるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	カット編集とトランジションの高度な活用
概要	カット編集とトランジションを効果的に活用し、プロフェッショナルな映像制作技術を習得します。視聴者にとって自然で魅力的な流れを作ることが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	色補正・カラーグレーディング (Lumetriカラー)
概要	Lumetriカラーを活用した色補正とカラーグレーディングの技術を学びます。このスキルにより、映像のトーンや雰囲気をもっと劇的に改善することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	モーショングラフィックスとテンプレート活用
概要	モーショングラフィックステンプレートを活用し、短時間で洗練されたアニメーションやタイトルを作成する方法を学びます。これにより、制作のスピードと質を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	マルチカム編集とオーディオ同期
概要	複数のカメラ映像を同期させ、スムーズに編集するマルチカム編集技術を学びます。このスキルは、イベント映像やインタビュー映像の編集で特に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	グリーンスクリーン合成とクロマキー処理
概要	グリーンスクリーンを使用したクロマキー処理技術を習得します。このスキルにより、映像内に自由な背景や特殊効果を追加することが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	Premiere ProとAfter Effectsの連携ワークフロー
概要	Premiere ProとAfter Effectsを連携させる効率的なワークフローを学びます。これにより、編集とアニメーション作業を統合的に進めることが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	動画の最適化とYouTube・SNS向けエクスポート設定
概要	YouTubeやSNS向けに最適化された動画エクスポート設定を学びます。このスキルは、オンラインプラットフォームでの映像公開やマーケティングに役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Blenderによる3Dモデリング基礎

46コマ	
タイトル	Blenderの基本インターフェースとナビゲーション
概要	Blenderの基本的なインターフェースやナビゲーション操作を学びます。このスキルにより、3Dモデリングやアニメーション制作の基礎となる操作環境を効率的に習得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	モデリングの基本（メッシュ編集・ループカット）
概要	Blenderを用いたモデリングの基本技術を学びます。特に、メッシュ編集やループカットを通じて、シンプルな形状から複雑な3Dオブジェクトを作成する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	3Dオブジェクトのスカルプティングとディテール追加
概要	スカルプティングツールを使用して3Dオブジェクトにディテールを追加する方法を学びます。このスキルは、リアルな質感や独創的な形状を表現する際に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	テクスチャとマテリアルの基本 (UV展開の基礎)
概要	3Dオブジェクトにテクスチャとマテリアルを適用する基本技術を学びます。また、UV展開の基礎を理解することで、正確に質感を表現できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	照明とレンダリングの基礎 (Eevee・Cycles)
概要	EeveeとCyclesのレンダリングエンジンを使用した照明設定とレンダリング技術を学びます。これにより、リアルな3Dシーンを作成する基盤を構築できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

51コマ	
タイトル	3Dアニメーションとリギングの基本
概要	3Dキャラクターやオブジェクトにリギングを施し、アニメーションを作成する基本技術を学びます。このスキルは、動きのある3D表現に必要不可欠です。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	シミュレーションと物理演算の基礎 (剛体・流体)
概要	Blenderのシミュレーション機能を活用し、剛体や流体の物理演算を用いたリアルなシーンを作成する方法を学びます。これにより、ダイナミックな演出が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	3Dロゴ・3Dテキストの作成とアニメーション化
概要	3Dロゴやテキストを作成し、動きを加える技術を学びます。このスキルは、ブランドプロモーションやタイトルシークエンスの制作に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	Blenderでのモーショングラフィックスの活用
概要	Blenderを使用してモーショングラフィックスを制作する方法を学びます。これにより、3Dの視覚効果やアニメーションをデザインに取り入れることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	Webやゲーム用の3Dモデルの書き出しと最適化
概要	Webやゲームで使用するための3Dモデルを最適化し、適切な形式で書き出す技術を学びます。このスキルは、幅広いプラットフォームで3Dデザインを活用するために重要です。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

AIツール（ChatGPT、Stable Diffusionなど）の活用

56コマ	
タイトル	AIを活用したデザインワークフローの変革
概要	AIツールを活用してデザインワークフローを革新する方法を学びます。これにより、作業効率を向上させながら、創造性を引き出す新しいアプローチを探求できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	ChatGPTを使ったデザインアイデアの生成
概要	ChatGPTを利用してデザインのアイデアを生成する方法を学びます。このスキルは、アイデア出しやブレインストーミングを効率化し、独創的な発想を促進します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	ChatGPTによるワイヤーフレームの提案と改善
概要	ChatGPTを活用して、ワイヤーフレームの作成や改善を行う方法を学びます。このスキルは、初期のデザイン段階での効率的なアイデア検討に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	ChatGPTを使ったプロンプト設計（Stable Diffusionとの連携）
概要	ChatGPTとStable Diffusionを組み合わせてプロンプトを設計し、生成画像の質を高める方法を学びます。このスキルは、AIアート制作において重要な役割を果たします。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	Stable Diffusionの基本（テキストから画像生成）
概要	Stable Diffusionを活用して、テキストから高品質な画像を生成する基本技術を学びます。このスキルは、コンセプトアートやビジュアルプロトタイプ制作に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

61コマ	
タイトル	Midjourneyの活用（高度な画像生成）
概要	Midjourneyを使用して、独自性の高い画像を生成する方法を学びます。このスキルは、アートやデザインのプロジェクトで視覚的に魅力的なコンテンツを作成する際に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	AIを使った画像補正とリタッチ（Photoshop Generative Fill）
概要	PhotoshopのGenerative Fill機能を活用して、AIを駆使した画像補正やリタッチ技術を学びます。これにより、短時間で高品質な仕上がりが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	AIを使った動画編集（Runway MLなど）
概要	Runway MLなどのAIツールを活用した動画編集技術を学びます。このスキルは、効率的にプロフェッショナルな映像を作成する際に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	AIによるロゴデザインとフォント生成（Looka, Fontjoy）
概要	LookaやFontjoyを利用して、AIを活用したロゴデザインやフォント生成技術を学びます。これにより、クリエイティブなデザインプロセスを効率化できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	AIを活用した自動化スクリプトの作成
概要	AIを利用したスクリプトの作成方法を学び、デザインワークフローや反復作業を自動化する技術を習得します。このスキルは、作業効率を大幅に向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

AIとクリエイティブの未来

66コマ	
タイトル	AIによる3Dモデリング支援 (NVIDIA Omniverseなど)
概要	NVIDIA OmniverseなどのAIツールを活用して、3Dモデリングを効率化する方法を学びます。これにより、複雑な3Dデザインの作成が容易になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	AIによるWebデザインの自動生成 (Uizard, Framer AI)
概要	UizardやFramer AIを利用して、AIが自動生成するWebデザイン技術を学びます。このスキルは、迅速にプロトタイプやWebページを作成する際に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	AI音楽・ナレーションの生成 (AIVA, ElevenLabs)
概要	AIVAやElevenLabsを使用して、AIを活用した音楽やナレーションを生成する技術を学びます。このスキルは、映像やプレゼンテーションに独自の要素を加える際に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	AIとプログラミング (ChatGPT + Code Interpreter)
概要	ChatGPTとCode Interpreterを活用して、AIを使ったプログラミング支援や自動化技術を学びます。このスキルは、効率的なコード開発やプロジェクト管理に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	AIによるマーケティング素材の生成 (Canva AI, Jasper)
概要	Canva AIやJasperを活用して、AIが生成するマーケティング素材の作成方法を学びます。このスキルは、迅速に質の高いプロモーション素材を制作するのに有用です。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	AIとクリエイティブ著作権問題 (倫理と法的リスク)
概要	AIが関わるクリエイティブ活動における著作権問題や倫理的リスクについて学びます。このスキルは、法的トラブルを回避し、責任あるAI活用を実現するために重要です。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	AIの進化とデザイナーの未来 (キャリアプラン)
概要	AIの進化がデザイン業界に与える影響を分析し、それに対応したキャリアプランを考える方法を学びます。この講座は、AI時代におけるデザイナーの方向性を示します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	AIによるオートメーションとプロダクション効率化
概要	AIを活用したプロダクションワークフローの自動化技術を学びます。このスキルにより、生産性を向上させる効率的な作業プロセスを構築できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	AIと人間のコラボレーションデザインの未来
概要	AIと人間が連携して作り出す新しいデザインの可能性について学びます。この講座では、AI技術を活用しつつ、クリエイティブな価値を最大化する方法を探求します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	総まとめ：AIを活用した次世代のデザインワークフロー
概要	本カリキュラムの最終講座として、学んだAI技術を総合的に活用した次世代デザインワークフローを構築します。このスキルは、効率的かつ創造的なプロジェクト実現に役立ちます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7. ノーコードWeb開発・CMS・デザインシステム・UXリサーチカ

NO	タイトル	備考
	Webflow・Wix・Squarespaceなどのノーコードツール	
	ノーコードツールの概要と基礎	
1コマ	ノーコードとは？（ノーコードとローコードの違い）	
2コマ	Webflow・Wix・Squarespaceの特徴と比較	
3コマ	ノーコードツールのメリット・デメリット	
4コマ	ノーコードツールで作れるWebサイトの種類	
5コマ	ノーコードツールでのレスポンスデザインの基本	
	Webflowの活用	
6コマ	Webflowの基本操作（UIと機能紹介）	
7コマ	Webflowのボックスモデルとレイアウト設計	
8コマ	Webflow CMSの活用（動的コンテンツ）	
9コマ	Webflowでのカスタムアニメーションとインタラクション	
10コマ	WebflowのSEO設定とパフォーマンス最適化	
	Wix・Squarespaceの活用	
11コマ	Wixエディターの基本操作とテンプレート選択	
12コマ	Wixでのカスタムコードの導入（Velo by Wix）	
13コマ	Squarespaceのドラッグ&ドロップエディターの使い方	
14コマ	SquarespaceでのEコマースサイト構築	
15コマ	ノーコードツールとサードパーティAPIの連携	
	CMS（WordPress・Shopify）の導入とカスタマイズ	
	WordPressの基礎と活用	
16コマ	WordPressのインストールと初期設定	
17コマ	WordPressのテーマとプラグインの管理	
18コマ	WordPressのカスタム投稿タイプとカスタムフィールド	
19コマ	WordPressのブロックエディター（Gutenberg）の活用	
20コマ	ElementorによるノーコードWeb制作	
21コマ	WooCommerceの導入とカスタマイズ	
22コマ	WordPressのセキュリティ対策とバックアップ方法	
	Shopifyの基礎と活用	
23コマ	Shopifyの基本構造とストアセットアップ	
24コマ	Shopifyテーマのカスタマイズ（Liquidの基礎）	
25コマ	Shopifyアプリの活用（SEO、マーケティング拡張）	
26コマ	Shopifyの決済・配送設定	
27コマ	Shopifyの売上向上のための最適化	
	CMSの応用	
28コマ	CMSとサードパーティツールの連携（Zapier、Integromat）	
29コマ	CMSを活用した会員制サイトの構築	
30コマ	CMSとメールマーケティング（Mailchimp、HubSpot）の連携	
	クラウドコラボレーション（Google Drive、Notion、Figma）	
	Google Driveとクラウドストレージの活用	
31コマ	Google Driveのフォルダ構成とファイル共有戦略	
32コマ	Google DocsとGoogle Sheetsを活用した共同作業	
33コマ	Google Driveのアクセス管理とセキュリティ設定	
34コマ	Google Driveと他のツール（Slack、Trello）との統合	
35コマ	クラウドストレージを活用したバックアップ戦略	
	Notionの活用	
36コマ	Notionのワークスペース設計と基本機能	
37コマ	Notionデータベースの活用（タスク管理、プロジェクト管理）	
38コマ	Notion APIを活用した自動化とカスタマイズ	
39コマ	Notionテンプレートの活用とチームコラボレーション	
40コマ	Notionと他のクラウドツールとの連携（Zapier、Slack）	
	Figmaの活用	
41コマ	Figmaの基本機能とプロジェクト管理	
42コマ	Figmaのデザインシステムとコンポーネント管理	
43コマ	Figmaのリアルタイム共同編集とコメント機能	
44コマ	Figmaのプラグイン活用（Icons8、Unsplash）	
45コマ	Figmaと開発者の連携（デザインデータのエクスポートとハンドオフ）	

	デザインシステムの構築 (Atomic Design)	
	Atomic Designの基本	
46コマ	Atomic Designの概念とメリット	
47コマ	アトミックデザインの5つの階層 (Atoms, Molecules, Organisms, Templates, Pages)	
48コマ	UIコンポーネントの設計と管理	
49コマ	デザインシステムのバージョン管理 (Storybook)	
50コマ	デザインシステムを活用した開発ワークフロー	
	デザインシステムの構築	
51コマ	デザインシステムのカラーパレットとタイポグラフィ設計	
52コマ	コンポーネントライブラリの作成と共有 (Figma, Adobe XD)	
53コマ	ボタン・フォームの標準化とカスタマイズ戦略	
54コマ	アイコンとイラストの管理・統一化	
55コマ	ダークモード対応のデザインシステム	
	デザインシステムの運用	
56コマ	デザインシステムのメンテナンスとドキュメント管理	
57コマ	開発者とデザイナーの連携 (Figma, Storybook, GitHub)	
58コマ	マルチブランド対応のデザインシステム設計	
59コマ	デザインシステムの継続的な改善とユーザーフィードバックの活用	
60コマ	デザインシステムを活用したプロジェクトのケーススタディ	
	UXリサーチとユーザーテスト	
	UXリサーチの基礎	
61コマ	UXリサーチの基本概念と手法	
62コマ	競合分析とユーザーリサーチの進め方	
63コマ	ペルソナ設計とカスタマージャーニーマップの作成	
64コマ	ユーザーフローとタスク分析の重要性	
65コマ	UXリサーチツール (Google Analytics, Hotjar, Crazy Egg) の活用	
	ユーザーテストの実施	
66コマ	ユーザーテストの種類 (A/Bテスト、リモートテスト、ヒューリスティック評価)	
67コマ	ユーザービリティテストの設計 (タスク設定、質問リスト作成)	
68コマ	ユーザーインタビューの実施とデータ分析	
69コマ	定量データと定性データの統合分析	
70コマ	テスト結果をデザイン改善に活かす方法	
	UX改善と実装	
71コマ	ユーザー行動データを活用したUXの最適化	
72コマ	ヒートマップ分析とコンバージョン改善	
73コマ	UXのトレンドと最新技術 (AI, パーソナライズUX)	
74コマ	UXライティングの基本と実践	
75コマ	UX改善の成功事例分析	

Webflow・Wix・Squarespaceなどのノーコードツール

ノーコードツールの概要と基礎

1コマ	
タイトル	ノーコードとは？（ノーコードとローコードの違い）
概要	「ノーコード」と「ローコード」という概念について学びます。ノーコードはプログラミング知識が不要で、誰でも簡単にWebアプリやシステムを構築できるツールを指します。一方、ローコードは一部のコーディングを必要とするものの、従来よりも開発を効率化する方法です。これにより、どのようなシーンでどちらを選ぶべきかを理解し、効率的なツール選定ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	Webflow・Wix・Squarespaceの特徴と比較
概要	主要なノーコードツールであるWebflow、Wix、Squarespaceの特徴を比較して学びます。各ツールが持つ機能や使いやすさ、ターゲットとするユーザー層の違いについて深く掘り下げ、用途に応じた最適な選択ができるようになります。これにより、プロジェクトに最適なノーコードツールを選ぶ基礎を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	ノーコードツールのメリット・デメリット
概要	ノーコードツールの利点と課題について学びます。ノーコードツールは迅速な開発や低コストが可能である一方、カスタマイズ性や拡張性に制限がある場合があります。これらの特徴を理解することで、ノーコードツールを効果的に活用しつつ、プロジェクトの要件に合わせて適切な判断を下せる能力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ノーコードツールで作れるWebサイトの種類
概要	ノーコードツールで構築できるWebサイトの種類について学びます。基本的なブログやポートフォリオサイトから、Eコマースサイトや会員制サイトまで、多種多様なWebサイトを効率よく構築する方法を理解します。これにより、ツールの適用範囲とその可能性を把握し、目的に応じた活用ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	ノーコードツールでのレスポンスデザインの基本
概要	ノーコードツールを使ったレスポンスデザインの基礎を学びます。レスポンスデザインとは、デバイスの画面サイズに応じてWebサイトのレイアウトを適応させる技術です。ノーコードツールが提供する機能を活用し、ユーザーフレンドリーで視認性の高いWebデザインを作成するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Webflowの活用

6コマ	
タイトル	Webflowの基本操作（UIと機能紹介）
概要	ノーコードツール「Webflow」の基本操作について学びます。Webflowのユーザーインターフェース（UI）や主要機能を理解し、デザインやレイアウトの基本を構築するスキルを習得します。これにより、Webflowを使って効果的にWebサイトを作成する第一歩を踏み出せるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	Webflowのボックスモデルとレイアウト設計
概要	Webflowでのボックスモデルの概念と、それを使ったレイアウト設計を学びます。ボックスモデルは、Webデザインの基礎であり、要素同士の配置やスタイリングに重要な役割を果たします。これにより、プロフェッショナルなデザインを効率的に実現できるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	Webflow CMSの活用（動的コンテンツ）
概要	WebflowのCMS（コンテンツ管理システム）を活用して動的なWebコンテンツを構築する方法を学びます。ブログや製品リストなどのデータベースを簡単に設定し、効率的にコンテンツを更新・管理するスキルを習得します。これにより、より柔軟なWebサイト構築が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	Webflowでのカスタムアニメーションとインタラクション
概要	Webflowのカスタムアニメーションとインタラクション機能を学びます。アニメーションを活用してWebサイトに動きを加え、ユーザー体験を向上させる方法を理解します。これにより、視覚的に魅力的でインタラクティブなデザインを実現するスキルを磨きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	WebflowのSEO設定とパフォーマンス最適化
概要	WebflowでのSEO（検索エンジン最適化）設定とパフォーマンス最適化について学びます。メタタグやALT属性、ページスピードの改善など、検索エンジンでの表示順位を向上させる方法を習得します。これにより、効果的なWebサイト運営が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Wix・Squarespaceの活用

11コマ	
タイトル	Wixエディターの基本操作とテンプレート選択
概要	Wixエディターの基本操作とテンプレートの選び方について学びます。直感的なドラッグ&ドロップ操作を通じて、簡単にWebサイトを構築する方法を習得します。また、プロジェクトに適したテンプレートを選ぶことで、効率的かつ魅力的なデザインを作成できるスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	Wixでのカスタムコードの導入（Velo by Wix）
概要	Wixの高度な機能「Velo」を活用し、カスタムコードを導入する方法を学びます。Veloを使うことで、ノーコードツールでありながら、高度にカスタマイズされた機能やインタラクションをWebサイトに追加するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	Squarespaceのドラッグ&ドロップエディターの使い方
概要	Squarespaceのドラッグ&ドロップエディターの基本操作を学びます。Squarespaceの柔軟なデザイン編集機能を活用し、美しいレイアウトやブランドに合ったWebサイトを簡単に作成するスキルを身につけます。これにより、プロフェッショナルなWebサイト構築が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	SquarespaceでのEコマースサイト構築
概要	Squarespaceを活用したEコマースサイトの構築方法を学びます。商品カタログの作成や決済機能の設定など、オンラインストアを効率的に運営するための基本的なスキルを習得します。これにより、ビジネスに最適なWebサイトを構築できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	ノーコードツールとサードパーティAPIの連携
概要	ノーコードツールとサードパーティAPIを連携させる方法を学びます。これにより、Webサイトに外部サービスの機能を組み込むことが可能になります。APIを利用することで、データの統合や自動化が実現し、Web開発の幅が広がります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

CMS (WordPress・Shopify) の導入とカスタマイズ

WordPressの基礎と活用

16コマ	
タイトル	WordPressのインストールと初期設定
概要	WordPressの基本的なインストール方法と初期設定を学びます。独自ドメインの設定やデータベースの接続など、運用を開始するために必要な手順を理解します。これにより、自分のサーバー環境でWordPressを活用したWebサイトをスムーズに立ち上げられるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	WordPressのテーマとプラグインの管理
概要	WordPressでのテーマとプラグインのインストールや管理方法を学びます。適切なテーマの選択やプラグインの活用により、Webサイトのデザインや機能を自由にカスタマイズするスキルを習得します。これにより、サイトの目的に応じた最適な設計が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	WordPressのカスタム投稿タイプとカスタムフィールド
概要	WordPressのカスタム投稿タイプとカスタムフィールドを利用して、独自のコンテンツ構造を作成する方法を学びます。これにより、ブログ以外にも、製品カタログやイベントリストなど、幅広い用途に応じたWebサイト構築が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	WordPressのブロックエディター（Gutenberg）の活用
概要	WordPressのブロックエディターであるGutenbergの活用方法を学びます。直感的にコンテンツを作成・編集できるブロック機能を理解し、視覚的に魅力的なページを効率よく作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	ElementorによるノーコードWeb制作
概要	WordPressのプラグイン「Elementor」を使用したノーコードWeb制作を学びます。高度なドラッグ&ドロップ機能を使い、プロフェッショナルなデザインのWebページを作成する方法を習得します。これにより、コードに頼らずに高度なデザインを実現することが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	WooCommerceの導入とカスタマイズ
概要	WordPressのプラグイン「WooCommerce」を使用して、オンラインストアを構築する方法を学びます。商品の登録や支払い設定、配送オプションの設定を行い、さらに店舗のデザインや機能をカスタマイズするスキルを習得します。これにより、効率的にオンラインビジネスを運営する基盤を構築できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	WordPressのセキュリティ対策とバックアップ方法
概要	WordPressのセキュリティ対策とバックアップ方法を学びます。Webサイトを安全に保つための基本的な設定や、データ消失を防ぐためのバックアップ戦略を理解します。これにより、信頼性が高く、安心して運営できるWebサイトを構築できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Shopifyの基礎と活用

23コマ	
タイトル	Shopifyの基本構造とストアセットアップ
概要	Shopifyを利用してオンラインストアを構築する方法を学びます。Shopifyの基本構造を理解し、商品ページの作成や支払い設定、配送設定を行います。これにより、簡単かつ効率的にオンラインビジネスを開始するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	Shopifyテーマのカスタマイズ (Liquidの基礎)
概要	Shopifyテーマのカスタマイズ方法と、その基盤となるテンプレート言語「Liquid」の基本を学びます。テーマのデザインや機能を調整するスキルを習得することで、ブランドに合った魅力的なオンラインストアを構築できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	Shopifyアプリの活用（SEO、マーケティング拡張）
概要	Shopifyアプリを活用して、SEO対策やマーケティング機能を強化する方法を学びます。必要なアプリを選び、効果的に導入することで、売上を向上させる最適なオンラインストア運営を実現するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	Shopifyの決済・配送設定
概要	Shopifyの決済方法と配送設定について学びます。多様な決済手段や配送オプションを活用し、顧客にとって便利で効率的な購入体験を提供する方法を習得します。これにより、オンラインストアの運営における重要な要素をスムーズに設定できるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	Shopifyの売上向上のための最適化
概要	Shopifyを活用した売上向上のための最適化手法を学びます。ユーザーエクスペリエンス（UX）やコンバージョン率の向上を目的に、Shopifyストアの分析と改善方法を理解します。これにより、より効果的にオンラインストアを運営し、売上を最大化するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

CMSの応用

28コマ	
タイトル	CMSとサードパーティツールの連携（Zapier、Integromat）
概要	CMS（コンテンツ管理システム）とサードパーティツールを連携させる方法を学びます。ZapierやIntegromatなどの自動化ツールを利用することで、さまざまなWebサービスを効率的に連携し、業務を自動化するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	CMSを活用した会員制サイトの構築
概要	CMSを活用して会員制サイトを構築する方法を学びます。会員登録、ログイン、アクセス制限などの機能を実装し、ユーザーごとにパーソナライズされたコンテンツを提供する方法を習得します。これにより、会員制サービスの提供に必要な技術を学ぶことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	CMSとメールマーケティング（Mailchimp、HubSpot）の連携
概要	CMSとメールマーケティングツール（Mailchimp、HubSpot）を連携させる方法を学びます。顧客リストの管理や自動化されたマーケティングキャンペーンを作成する技術を習得し、マーケティング活動を効率化する方法を理解します。これにより、データ駆動型の効果的なマーケティング戦略を実現できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

クラウドコラボレーション（Google Drive、Notion、Figma）

Google Driveとクラウドストレージの活用

31コマ	
タイトル	Google Driveのフォルダ構成とファイル共有戦略
概要	Google Driveを活用した効果的なフォルダ構成とファイル共有戦略について学びます。チームでの共同作業を円滑に進めるために、ファイルの管理方法やアクセス権限の設定、セキュリティの考慮点を理解します。これにより、効率的なクラウドストレージ管理が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	Google DocsとGoogle Sheetsを活用した共同作業
概要	Google DocsやGoogle Sheetsを活用して、リアルタイムでの共同作業の進め方を学びます。ドキュメントやスプレッドシートを複数のメンバーと同時に編集・管理し、作業の効率を高める方法を習得します。これにより、チーム作業のスムーズな進行が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	Google Driveのアクセス管理とセキュリティ設定
概要	Google Driveのアクセス管理とセキュリティ設定の方法を学びます。ファイルやフォルダのアクセス権限を管理し、情報漏洩を防ぐためのセキュリティ対策を実施する方法を理解します。これにより、安全にGoogle Driveを業務で活用できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	Google Driveと他のツール（Slack、Trello）との統合
概要	Google Driveと他の業務ツール（Slack、Trello）を統合する方法を学びます。異なるツールを連携させて、業務の効率化を図り、情報共有のスピードと精度を向上させる方法を習得します。これにより、複数ツールを使いこなすスキルが身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	クラウドストレージを活用したバックアップ戦略
概要	クラウドストレージを活用したデータバックアップの戦略を学びます。重要なデータを安全にバックアップし、万が一のデータ損失に備える方法を理解します。これにより、業務の継続性を確保するための効果的なバックアップ戦略を実施できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Notionの活用

36コマ	
タイトル	Notionのワークスペース設計と基本機能
概要	Notionを活用したワークスペース設計と基本機能の使い方を学びます。タスク管理やメモ、プロジェクト管理など、Notionの多機能を組み合わせて効果的なワークスペースを設計するスキルを習得します。これにより、チームの作業を効率化し、情報を一元管理することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	Notionデータベースの活用（タスク管理、プロジェクト管理）
概要	Notionのデータベース機能を活用して、タスク管理やプロジェクト管理を行う方法を学びます。タスクの進捗状況やチームの作業を可視化し、効率的に管理するスキルを身につけます。これにより、プロジェクトの進行をスムーズに追跡できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	Notion APIを活用した自動化とカスタマイズ
概要	Notion APIを利用した自動化とカスタマイズ方法を学びます。APIを使って他のツールとの連携やデータの自動更新を実現し、作業の効率化を図ります。これにより、Notionをさらに高度に活用するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	Notionテンプレートの活用とチームコラボレーション
概要	Notionテンプレートを活用して、チームのコラボレーションを強化する方法を学びます。共通のテンプレートを使って、チームメンバー間で統一感のある作業を進めることができます。これにより、チームの生産性を向上させるスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	Notionと他のクラウドツールとの連携（Zapier、Slack）
概要	NotionとZapier、Slackなど他のクラウドツールを連携させる方法を学びます。自動化や情報共有を効率化するためのツール間連携により、業務をよりスムーズに進めるスキルを習得します。これにより、複数のツールを駆使して作業効率を高めることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Figmaの活用

41コマ	
タイトル	Figmaの基本機能とプロジェクト管理
概要	Figmaの基本機能を活用したプロジェクト管理方法を学びます。デザイン作業の進行状況を管理し、チームメンバーと共有しながら効率的に進める方法を理解します。これにより、デザインプロジェクトを円滑に進めるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	Figmaのデザインシステムとコンポーネント管理
概要	Figmaを使ったデザインシステムの作成とコンポーネントの管理方法を学びます。デザインの一貫性を保つために、再利用可能なコンポーネントを作成し、システム全体の管理を効率化するスキルを習得します。これにより、スケーラブルで一貫性のあるデザインを実現できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	Figmaのリアルタイム共同編集とコメント機能
概要	Figmaのリアルタイム共同編集とコメント機能を活用する方法を学びます。複数のデザイナーやチームメンバーが同時に編集・フィードバックを行うことで、迅速かつ効率的なデザイン作業ができるスキルを習得します。これにより、チームのコラボレーションを強化できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	Figmaのプラグイン活用 (Icons8、Unsplash)
概要	Figmaのプラグイン (Icons8、Unsplashなど) を活用して、デザイン作業を効率化する方法を学びます。外部リソースをFigmaに取り込むことで、より魅力的で機能的なデザインを迅速に作成するスキルを身につけます。これにより、作業効率が大幅に向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	Figmaと開発者の連携（デザインデータのエクスポートとハンドオフ）
概要	Figmaと開発者との連携方法を学びます。デザインデータを効率的にエクスポートし、開発者とスムーズにハンドオフする方法を習得します。これにより、デザインから開発への移行が円滑に行えるようになり、作業の連携が強化されます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザインシステムの構築（Atomic Design）

Atomic Designの基本

46コマ	
タイトル	Atomic Designの概念とメリット
概要	Atomic Designの概念とそのメリットについて学びます。Atomic Designは、UIのコンポーネントを「原子」から「ページ」まで階層的に整理する手法です。このアプローチにより、再利用性が高く、効率的にデザインシステムを構築できる方法を理解し、デザインの一貫性とメンテナンス性を向上させるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	アトミックデザインの5つの階層（Atoms, Molecules, Organisms, Templates, Pages）
概要	Atomic Designの5つの階層（Atoms、Molecules、Organisms、Templates、Pages）を学びます。これらの階層を基に、UIコンポーネントをどのように整理・構築するかを理解し、実際のデザインワークフローに役立つ方法を習得します。これにより、効率的でスケーラブルなデザイン作成が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	UIコンポーネントの設計と管理
概要	UIコンポーネントの設計と管理方法を学びます。コンポーネントライブラリを作成し、設計したUIを一貫して使い回せるようにすることで、デザインの品質を維持しながら作業効率を高めるスキルを習得します。これにより、規模の大きなプロジェクトでもデザインの整合性を保つことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	デザインシステムのバージョン管理 (Storybook)
概要	デザインシステムのバージョン管理を行うためのツール「Storybook」の活用方法を学びます。Storybookを使って、デザインコンポーネントを文書化し、バージョン管理を行うことで、デザインシステムの維持と更新を効率化するスキルを習得します。これにより、チームでのデザイン管理がよりスムーズになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	デザインシステムを活用した開発ワークフロー
概要	デザインシステムを活用して開発ワークフローを効率化する方法を学びます。デザインと開発の連携を強化し、共通のコンポーネントを利用することで、エラーを減らし、開発速度を向上させるスキルを習得します。これにより、デザインと開発がシームレスに連携するプロジェクト運営が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザインシステムの構築

51コマ	
タイトル	デザインシステムのカラーパレットとタイポグラフィ設計
概要	デザインシステムにおけるカラーパレットとタイポグラフィの設計方法を学びます。色の選定とフォントの適切な使用により、視覚的な一貫性を保ちながら、ブランドに合わせたデザインを作成するスキルを習得します。これにより、ユーザーにとって視覚的に快適で使いやすいインターフェースを提供できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	コンポーネントライブラリの作成と共有 (Figma, Adobe XD)
概要	FigmaやAdobe XDを使用してコンポーネントライブラリを作成し、チームで共有する方法を学びます。共通のデザイン要素をライブラリ化することで、プロジェクト全体でのデザインの一貫性を確保し、チーム間のコラボレーションを効率化するスキルを習得します。これにより、作業の速度と品質が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	ボタン・フォームの標準化とカスタマイズ戦略
概要	ボタンやフォームの標準化とカスタマイズ方法を学びます。これらのUIコンポーネントを一貫して設計することで、ユーザーにとって分かりやすく使いやすいインターフェースを提供する方法を習得します。また、特定のブランドやプロジェクトに合わせたカスタマイズ方法も学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	アイコンとイラストの管理・統一化
概要	UIデザインにおけるアイコンとイラストの管理と統一化を学びます。デザインの整合性を保つために、アイコンやイラストを効率的に選定し、管理する方法を理解します。これにより、ブランドのイメージに合ったデザイン要素を一貫して使用できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	ダークモード対応のデザインシステム
概要	ダークモードに対応したデザインシステムの作成方法を学びます。ダークモードを効果的にデザインに取り入れることで、ユーザーの視認性や快適さを向上させ、さまざまな環境での利用をサポートします。これにより、最新のユーザーインターフェースのトレンドに対応したデザインが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザインシステムの運用

56コマ	
タイトル	デザインシステムのメンテナンスとドキュメント管理
概要	デザインシステムのメンテナンス方法とそのドキュメント管理を学びます。デザインシステムは時間とともに進化するため、更新と改善を効率的に行う方法を理解します。ドキュメント管理を通じて、チーム全体でデザインガイドラインを一貫して維持できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	開発者とデザイナーの連携 (Figma, Storybook, GitHub)
概要	開発者とデザイナーがスムーズに連携できる方法を学びます。FigmaやStorybook、GitHubなどのツールを活用し、デザインデータを効率的に共有し、開発とデザインの間で情報の行き違いを防ぐスキルを習得します。これにより、開発プロセスがスムーズに進み、デザインと開発がより強固に結びつきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	マルチブランド対応のデザインシステム設計
概要	複数ブランドに対応したデザインシステムの設計方法を学びます。異なるブランドに対しても、共通のデザインガイドラインを維持しながら、各ブランドに最適なカスタマイズを行う方法を理解します。これにより、複数のプロジェクトを効率的に運営しつつ、ブランドごとの一貫性を保つことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	デザインシステムの継続的な改善とユーザーフィードバックの活用
概要	デザインシステムの継続的な改善方法とユーザーフィードバックの取り入れ方を学びます。ユーザーの反応を反映させることで、デザインの品質を向上させ、システムをより使いやすく進化させる方法を習得します。これにより、デザインシステムが常に最新のユーザーニーズに応えるものとなります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	デザインシステムを活用したプロジェクトのケーススタディ
概要	実際のプロジェクトを通じてデザインシステムを活用する方法を学びます。ケーススタディを用いて、デザインシステムの効果的な活用事例を分析し、実践的なスキルを習得します。これにより、デザインシステムがどのように実際のプロジェクトで役立つかを理解することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

UXリサーチとユーザーテスト

UXリサーチの基礎

61コマ	
タイトル	UXリサーチの基本概念と手法
概要	UXリサーチの基本概念と主要な手法について学びます。ユーザー体験を向上させるために必要なリサーチの方法、インタビューや観察、調査などを実施し、ユーザーのニーズを深く理解するスキルを習得します。これにより、デザインにおける意思決定をよりユーザー中心に行う能力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	競合分析とユーザーリサーチの進め方
概要	競合分析とユーザーリサーチをどのように進めるかを学びます。競合他社のサービスや製品を分析し、その強みや弱みを把握することにより、より優れたユーザー体験を提供するための洞察を得る方法を習得します。これにより、競争力のあるUXデザインが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	ペルソナ設計とカスタマージャーニーマップの作成
概要	ペルソナ設計とカスタマージャーニーマップの作成方法を学びます。ターゲットユーザーの属性や行動パターンを基に、ペルソナを作成し、ユーザーがサービスをどのように利用するかを可視化するジャーニーマップを作成することで、ユーザー体験の最適化を図ります。これにより、デザインにおけるユーザー視点を強化します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	ユーザーフローとタスク分析の重要性
概要	ユーザーフローとタスク分析の重要性について学びます。ユーザーが製品やサービスを利用する際の行動パターンを分析し、タスクごとの流れを理解することで、より使いやすいインターフェースを設計するスキルを習得します。これにより、ユーザーの操作が直感的でスムーズになるデザインが可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	UXリサーチツール（Google Analytics, Hotjar, Crazy Egg）の活用
概要	UXリサーチツール（Google Analytics, Hotjar, Crazy Eggなど）を活用して、ユーザー行動を分析する方法を学びます。これらのツールを使って、ユーザーがサイトやアプリでどのように動いているかを把握し、デザインや機能の改善点を見つけ出すスキルを習得します。これにより、データに基づいた改善ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ユーザーテストの実施

66コマ	
タイトル	ユーザーテストの種類（A/Bテスト、リモートテスト、ヒューリスティック評価）
概要	ユーザーテストの種類を学びます。A/Bテスト、リモートテスト、ヒューリスティック評価など、ユーザーの反応を測定し、改善のためのフィードバックを得る方法を習得します。これにより、実際のユーザーから得たデータをもとに、ユーザー体験をより良くするための判断ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	ユーザービリティテストの設計（タスク設定、質問リスト作成）
概要	ユーザービリティテストの設計方法を学びます。テストに必要なタスク設定や質問リストの作成方法を理解し、ユーザーが直面する問題を発見するためのテスト計画を立てるスキルを習得します。これにより、効果的にユーザーの使い勝手を検証し、改善点を見つける能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	ユーザーインタビューの実施とデータ分析
概要	ユーザーインタビューの実施方法とそのデータ分析について学びます。インタビューを通じて、ユーザーの真のニーズや痛点を把握し、それに基づいたデザイン改善を行うためのスキルを習得します。これにより、ユーザーに寄り添ったUXデザインができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	定量データと定性データの統合分析
概要	定量データ（数値データ）と定性データ（ユーザーの意見や反応）を統合して分析する方法を学びます。両方のデータを組み合わせて、ユーザー体験の全体像を把握し、実際に効果的な改善策を導き出すスキルを習得します。これにより、デザイン改善がよりデータ駆動型に行えるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	テスト結果をデザイン改善に活かす方法
概要	テスト結果をどのようにデザイン改善に活かすかを学びます。テストから得られたフィードバックを分析し、それに基づいてUIやUXを調整する方法を理解します。これにより、ユーザーの反応を反映させたデザイン改善を実施できるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

UX改善と実装

71コマ	
タイトル	ユーザー行動データを活用したUXの最適化
概要	ユーザー行動データを活用してUXを最適化する方法を学びます。Google AnalyticsやHeatmapツールを使って、ユーザーの動きや反応を分析し、そのデータをもとにUXの改善点を特定するスキルを習得します。これにより、データに基づいた効果的なUX改善ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	ヒートマップ分析とコンバージョン改善
概要	ヒートマップ分析を活用してWebサイトのユーザー行動を理解し、コンバージョンを改善する方法を学びます。クリック、スクロール、マウスの動きなどを視覚的に分析し、ユーザーがどのようにページとインタラクトしているかを把握するスキルを習得します。これにより、コンバージョン率向上に向けたデザイン改善を行うことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	UXのトレンドと最新技術 (AI, パーソナライズUX)
概要	最新のUXトレンドや技術 (AI、パーソナライズUXなど) について学びます。AIを活用したパーソナライズや、最新技術を取り入れたUXデザインがどのようにユーザー体験を向上させるかを理解し、実際のプロジェクトにどのように応用するかを学びます。これにより、最新技術を駆使したUXデザインを実現するスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	UXライティングの基本と実践
概要	UXライティングの基本と実践方法を学びます。ユーザーにとってわかりやすく、使いやすいインターフェースを作成するための言葉の選び方やトーンの設定方法を理解します。これにより、ユーザーとのコミュニケーションがスムーズになり、優れたUXを提供できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	UX改善の成功事例分析
概要	実際のUX改善事例を分析し、成功の要因を学びます。企業やサービスがどのようにUX改善を行い、ユーザー体験を向上させたのかを検証することで、効果的な改善手法を理解します。これにより、実践的なUX改善を行うためのヒントを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8. 3DCG & モーションデザイン

NO	タイトル	備考
	3DCGの基礎概念とワークフロー	
	3DCGの基本概念	
1コマ	3DCGとは？（基本概念と用途）	
2コマ	ポリゴン、メッシュ、NURBSの違い	
3コマ	3Dモデリングのワークフローと種類（ハードサーフェス・スカルプト）	
4コマ	UVマッピングの基本概念と役割	
5コマ	シェーダーとマテリアルの概念	
	3DCGのワークフロー	
6コマ	3DCG制作の流れ（モデリング→UV展開→テクスチャライティング→レンダリング）	
7コマ	3Dプロジェクト管理とデータ構造（ファイル形式、バージョン管理）	
8コマ	ノーマルマップとディスプレイメントマップの違い	
9コマ	PBR（物理ベースレンダリング）の基礎とメリット	
10コマ	3Dデータのエクスポートと互換性（FBX、OBJ、GLTF）	
	Blenderの概要とセットアップ	
11コマ	Blenderのインストールと基本設定	
12コマ	Blenderのインターフェースとワークスペース	
13コマ	ビューポート操作（ナビゲーション、オービット、ズーム）	
14コマ	オブジェクトモードと編集モードの違い	
15コマ	基本ショートカットと効率的な操作方法	
	Blenderを使用した3Dモデリング	
	基本モデリング	
16コマ	プリミティブオブジェクトの作成（Cube、Sphere、Cylinder）	
17コマ	エディットモードの基本（移動・回転・スケール・スナップ）	
18コマ	ベベルとスムージングの適用	
19コマ	ループカットとエッジフローの調整	
20コマ	ミラーモディファイアを使った左右対称モデリング	
21コマ	Booleanモディファイアを活用したオブジェクトの合成	
22コマ	Subdivision Surfaceの活用と詳細な形状の作成	
23コマ	3Dスカルプティングの基本（ダイナトポロジー、リメッシュ）	
24コマ	リトポロジーの概念と基本的な手法	
25コマ	実践：シンプルなオブジェクトのモデリング（椅子、テーブルなど）	
	応用モデリング	
26コマ	ノードベースモデリングの基本（Geometry Nodesの活用）	
27コマ	カーブとベジエを活用したオブジェクト作成	
28コマ	ハードサーフェスモデリングの基礎	
29コマ	キャラクターモデリングの基本（顔・体のプロポーション）	
30コマ	手と足の詳細モデリング	
31コマ	シンプルな建築モデリング（部屋・家具）	
32コマ	3Dロゴ・テキストの作成	
33コマ	3Dスカルプティングによるディテール追加	
34コマ	Blenderでのプロシージャルモデリング	
35コマ	実践：キャラクターモデルの制作	

	テクスチャとマテリアル設定	
	UV展開とテクスチャリング	
36コマ	UV展開の基本と自動展開の活用	
37コマ	手動UV展開と効率的なアンラップ手法	
38コマ	テクスチャペインティングの基本 (Blender内での描画)	
39コマ	ステンシルマッピングとプロジェクションペインティング	
40コマ	サードパーティソフト (Substance Painter) との連携	
41コマ	ノーマルマップとバンプマップの適用方法	
42コマ	透過・エミッションマテリアルの作成	
	マテリアル設定	
43コマ	シェーダーノードの基本 (Principled BSDFの活用)	
44コマ	メタリック・ラフネスワークフローの理解	
45コマ	PBRテクスチャの適用 (AO、Roughness、Metallic)	
46コマ	サブサーフェススキヤッタリング (SSS) の基本	
47コマ	グラデーションとプロシージャルテクスチャの作成	
48コマ	透明オブジェクトのマテリアル設定 (ガラス、液体)	
49コマ	実践：ゲーム用3Dアセットのテクスチャリング	
50コマ	実践：リアルな木材・金属・布の質感設定	
	照明とレンダリング	
	照明の基本	
51コマ	照明の基礎 (ポイントライト、スポットライト、エリアライト)	
52コマ	HDRI環境マップの活用	
53コマ	三点照明の基本と応用	
54コマ	映画的ライティングの考え方	
55コマ	実践：静物モデルのライティング	
	レンダリングの基礎	
56コマ	EeveeとCyclesの違いと使い分け	
57コマ	レンダリング設定とサンプル数の最適化	
58コマ	デノイズとレンダーパスの活用	
59コマ	被写界深度とモーションブラーの適用	
60コマ	実践：フォトリアルなレンダリング	
	アニメーション基礎	
	ボーンとリギング	
61コマ	Armatureの作成とボーンの基本	
62コマ	ボーンのウェイトペイント (スムーズな変形)	
63コマ	IK (インバースキネマティクス) とFKの設定	
64コマ	顔のリギングと表情コントロール	
65コマ	モディファイアを活用したボーンの調整	
66コマ	自動リギングアドオン (Rigify) の活用	
67コマ	実践：キャラクターの簡単なリギング	
	アニメーションの基礎	
68コマ	タイムラインとキーフレームの基本	
69コマ	グラフエディターを使ったスムーズな動きの調整	
70コマ	ループアニメーションの作成	
71コマ	モーションキャプチャデータの活用	
72コマ	カメラアニメーションの作成	
73コマ	シミュレーション (クロス・ヘア・剛体)	
74コマ	実践：歩行アニメーションの作成	
75コマ	実践：キャラクターの簡単なアニメーション	

3DCGの基礎概念とワークフロー

3DCGの基本概念

1コマ	
タイトル	3DCGとは？（基本概念と用途）
概要	3DCG（3次元コンピュータグラフィックス）とは、コンピュータを使って作成される3次元の視覚的な表現技術のことです。この講座では、3DCGの基本的な概念を理解し、映画、ゲーム、VR、建築設計などのさまざまな分野での活用方法について学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	ポリゴン、メッシュ、NURBSの違い
概要	3Dモデルを作成するためには、ポリゴン、メッシュ、NURBS（ノン・ユニフォーム・ラational・Bスプライン）といった異なる技術を理解する必要があります。この講座では、各技術の特徴と適切な使用方法を学び、最適な選択を行えるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	3Dモデリングのワークフローと種類（ハードサーフェス・スカルプト）
概要	3Dモデリングは、どのように進めるかが重要です。モデリングの流れや、ハードサーフェス（固い表面）とスカルプト（有機的な形状）の違いを理解し、適切な方法を選ぶ力を養います。この講座で、具体的なモデリング手法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	UVマッピングの基本概念と役割
概要	UVマッピングは、3Dモデルに2Dのテクスチャを適用するための技術です。この講座では、UVマッピングがどのように機能するのかを学び、効率的にテクスチャを適用できるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	シェーダーとマテリアルの概念
概要	シェーダーとマテリアルは、3Dモデルにリアルな質感を与える重要な要素です。この講座では、シェーダーとマテリアルの基礎を学び、テクスチャの効果や光の反射、透明度などを表現する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3DCGのワークフロー

6コマ	
タイトル	3DCG制作の流れ（モデリング→UV展開→テクスチャ→ライティング→レンダリング）
概要	3DCG制作には一連の流れがあります。この講座では、モデリングからレンダリングに至るまでの全体のプロセスを学び、各工程がどのように連携して完成度の高い3D作品を作り上げるのかを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	3Dプロジェクト管理とデータ構造（ファイル形式、バージョン管理）
概要	3D制作は多くのデータを扱います。この講座では、プロジェクト管理の基本やファイル形式、バージョン管理の重要性を学び、大規模なプロジェクトでもスムーズに作業を進めるための方法を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ノーマルマップとディスプレイメントマップの違い
概要	ノーマルマップとディスプレイメントマップは、3Dモデルに詳細を加えるためのテクスチャ技術です。この講座では、両者の違いや使い分けを理解し、リアルなディテールを表現する技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	PBR（物理ベースレンダリング）の基礎とメリット
概要	PBRは、より現実的なシェーダーとレンダリングを可能にする技術です。この講座では、物理的な特性に基づいたマテリアル作成方法とPBRのメリットを学び、リアルな3D表現を実現するためのスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	3Dデータのエクスポートと互換性（FBX、OBJ、GLTF）
概要	3Dデータを他のソフトウェアやプラットフォームで使用するためには、エクスポートと互換性の理解が不可欠です。この講座では、代表的なファイル形式（FBX、OBJ、GLTF）について学び、データを効率的にエクスポートする方法を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Blenderの概要とセットアップ

11コマ	
タイトル	Blenderのインストールと基本設定
概要	Blenderは3D制作のための強力なツールです。この講座では、Blenderのインストールから基本的な設定方法までを学び、快適に3D制作を始められる準備を整えます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	Blenderのインターフェースとワークスペース
概要	Blenderのインターフェースは多機能ですが、習得すれば効率よく作業を進めることができます。この講座では、Blenderのワークスペースやツールバー、ビューの使い方を学び、作業環境を整えるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	ビューポート操作（ナビゲーション、オービット、ズーム）
概要	3D作業ではビューポートの操作が非常に重要です。この講座では、ナビゲーション、オービット、ズームなど、Blenderのビューポートで快適に作業するための基本操作を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	オブジェクトモードと編集モードの違い
概要	Blenderでは、オブジェクトモードと編集モードを使い分けることが重要です。この講座では、これらのモードの違いと、それぞれの用途について学び、効率的にモデリングを進める方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	基本ショートカットと効率的な操作方法
概要	ショートカットを使うことで作業効率が格段に向上します。この講座では、Blenderの基本ショートカットを学び、素早く効率的に操作を行うためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Blenderを使用した3Dモデリング

基本モデリング

16コマ	
タイトル	プリミティブオブジェクトの作成（Cube、Sphere、Cylinder）
概要	3Dモデリングの基礎となるプリミティブオブジェクトを使った作業方法を学びます。この講座では、Cube、Sphere、Cylinderといった基本的な形状を作成し、形状の編集方法や応用方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	エディットモードの基本（移動・回転・スケール・スナップ）
概要	エディットモードは、オブジェクトの詳細な編集に使用されます。この講座では、移動、回転、スケールの基本操作や、スナップ機能を活用して、正確なモデリングを行う方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	ベベルとスムージングの適用
概要	ベベルやスムージングを適用することで、3Dモデルのエッジを滑らかにしたり、よりリアルな質感を加えることができます。この講座では、それらの操作方法を学び、モデリングの精度を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	ループカットとエッジフローの調整
概要	ループカットを使うことで、モデルに新たなエッジを追加し、エッジフローを調整することができます。この講座では、ループカットの使い方とエッジフローの重要性を学び、効率的なモデリング技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	ミラーモディファイアを使った左右対称モデリング
概要	ミラーモディファイアを使うことで、モデルを左右対称に簡単に作成できます。この講座では、ミラーモディファイアの使用方法を学び、効率的に対称的な形状をモデリングする方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

21コマ	
タイトル	Booleanモディファイアを活用したオブジェクトの合成
概要	Booleanモディファイアを使うと、複数のオブジェクトを組み合わせたり、削ったりすることができます。この講座では、Booleanモディファイアを活用して、複雑な形状を効率的に作成する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	SubdivisionSurfaceの活用と詳細な形状の作成
概要	Subdivision Surfaceを使うことで、モデルの滑らかさを増し、詳細な形状を作成できます。この講座では、このモディファイアの使用方法を学び、複雑で美しい曲面を持つモデルを作る技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	3Dスカルプティングの基本（ダイナトポロジー、リメッシュ）
概要	3Dスカルプティングは、柔軟で直感的なモデリング技法です。この講座では、ダイナトポロジーやリメッシュの基本を学び、詳細な形状をスカルプトする技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	リトポロジーの概念と基本的な手法
概要	リトポロジーは、スカルプトしたモデルのデータを整理して、効率的にアニメーション可能なモデルにする技法です。この講座では、リトポロジーの基本的な概念と手法を学び、実用的な3Dモデルを作成する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	実践：シンプルなオブジェクトのモデリング（椅子、テーブルなど）
概要	実際にシンプルな3Dオブジェクトをモデリングする演習を行います。椅子やテーブルなど、日常的なオブジェクトをモデル化することで、モデリング技術を実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

応用モデリング

26コマ	
タイトル	ノードベースモデリングの基本（GeometryNodesの活用）
概要	BlenderのGeometry Nodesを使うことで、ノードベースでのモデリングが可能になります。この講座では、ノードの基本的な操作方法と活用法を学び、効率的に複雑な形状を作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	カーブとベジエを活用したオブジェクト作成
概要	カーブとベジエを使うことで、柔軟で正確な形状を作成することができます。この講座では、カーブとベジエの操作方法を学び、複雑な形状や曲線を持つオブジェクトの作成方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	ハードサーフェスマデリングの基礎
概要	ハードサーフェスマデリングは、機械的で直線的な形状を作成する技術です。この講座では、ハードサーフェスマデリングの基本的な方法とテクニックを学び、効率的にリアルな機械的オブジェクトをモデリングできるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	キャラクターモデリングの基本（顔・体のプロポーション）
概要	キャラクターモデリングは、顔や体のプロポーションを正確に捉える技術です。この講座では、キャラクターの顔や体をモデリングする際の基本的なプロポーションと形状作成の方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	手と足の詳細モデリング
概要	キャラクターモデリングの中でも手と足は難易度が高い部分です。この講座では、手や足の詳細なモデリング方法を学び、リアルで自然な形状を作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

31コマ	
タイトル	シンプルな建築モデリング（部屋・家具）
概要	建築モデリングでは、部屋や家具などの構造物を効率的に作成する方法を学びます。この講座では、シンプルな部屋や家具の3Dモデルを作成し、空間デザインの基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	3Dロゴ・テキストの作成
概要	3Dロゴやテキストを作成する技術は、グラフィックデザインや広告制作に役立ちます。この講座では、Blenderを使って、3Dロゴやテキストを作成する基本的な方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	3Dスカルプティングによるディテール追加
概要	スカルプティングを使用して、モデリングしたオブジェクトに細かなディテールを追加する方法を学びます。この講座では、ディテールを加えることで、よりリアルなモデルを作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	Blenderでのプロシージャルモデリング
概要	プロシージャルモデリングは、規則に基づいた形状を生成する方法です。この講座では、Blenderを使用したプロシージャルモデリングの基本を学び、より効率的に形状を作成する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	実践：キャラクターモデルの制作
概要	実際にキャラクターモデルを作成する演習を行います。顔や体、手足の詳細なモデリングを行い、実践的なキャラクターモデリングのスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

テクスチャとマテリアル設定

UV展開とテクスチャリング

36コマ	
タイトル	UV展開の基本と自動展開の活用
概要	UV展開は3Dモデルにテクスチャを適用するための基礎です。この講座では、UV展開の基本的な概念と、自動展開ツールを活用して効率的にUV展開を行う方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	手動UV展開と効率的なアンラップ手法
概要	自動展開だけでは不十分な場合、手動でのUV展開が求められます。この講座では、手動でUVを展開し、効率的にアンラップするためのテクニックを学び、精密なUVマッピングを実現する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	テクスチャペインティングの基本（Blender内での描画）
概要	Blender内で直接テクスチャを描画する技術を学びます。この講座では、テクスチャペインティングの基本操作を学び、3Dモデルにリアルな質感を追加する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	ステンシルマッピングとプロジェクションペインティング
概要	ステンシルマッピングとプロジェクションペインティングを使うことで、特定の領域にテクスチャを効果的に適用できます。この講座では、これらの技術を学び、リアルなテクスチャリングを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	サードパーティソフト（Substance Painter）との連携
概要	Substance Painterは、テクスチャ制作に特化した強力なソフトウェアです。この講座では、BlenderとSubstance Painterを連携させ、より高度なテクスチャ制作技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

41コマ	
タイトル	ノーマルマップとバンプマップの適用方法
概要	ノーマルマップとバンプマップは、モデルにディテールを加えるために使用されます。この講座では、これらのマップの適用方法を学び、リアルな凹凸や表面の質感を再現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	透過・エミッションマテリアルの作成
概要	透過やエミッションマテリアルは、透明なオブジェクトや光を発するオブジェクトを作成するために必要な技術です。この講座では、これらのマテリアルの設定方法を学び、リアルな透明感や光を表現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

マテリアル設定

43コマ	
タイトル	シェーダーノードの基本（PrincipledBSDFの活用）
概要	シェーダーノードは、3Dモデルにさまざまな質感を与えるために使用します。この講座では、Principled BSDFシェーダーを中心に、シェーダーノードの基本操作を学び、リアルなマテリアルの作成方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	メタリック・ラフネスワークフローの理解
概要	PBR（物理ベースレンダリング）のワークフローでは、メタリックとラフネスを調整することが重要です。この講座では、メタリック・ラフネスワークフローの概念を理解し、リアルなマテリアルを作成する技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	PBRテクスチャの適用 (AO、Roughness、Metallic)
概要	PBRテクスチャを使用することで、現実的な質感を持つ3Dオブジェクトを作成できます。この講座では、AO (アンビエントオクルージョン)、Roughness、MetallicといったPBRテクスチャを適用する方法を学び、リアルなレンダリングを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	サブサーフェススキッタリング (SSS) の基本
概要	サブサーフェススキッタリング (SSS) は、光が物体の内部を透過して拡散する現象を再現する技術です。この講座では、SSSを利用して肌や蠟など、柔らかい物質のリアルな表現を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	グラデーションとプロシージャルテクスチャの作成
概要	グラデーションやプロシージャルテクスチャを使用することで、繰り返しのパターンや複雑なテクスチャを効率的に作成できます。この講座では、プロシージャルテクスチャの作成方法を学び、カスタマイズ可能な素材を作り出すスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	透明オブジェクトのマテリアル設定 (ガラス、液体)
概要	ガラスや液体などの透明オブジェクトを作成するためには、特別なマテリアル設定が必要です。この講座では、透明オブジェクトのマテリアル設定を学び、リアルなガラスや液体を再現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	実践：ゲーム用3Dアセットのテクスチャリング
概要	ゲーム用の3Dアセットでは、効率的かつ軽量のテクスチャリングが求められます。この講座では、ゲームエンジン向けに最適化されたテクスチャリング技術を学び、実際のゲーム制作に役立つスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	実践：リアルな木材・金属・布の質感設定
概要	木材、金属、布など、さまざまな素材をリアルに再現するためのマテリアル設定方法を学びます。この講座では、これらの素材の特性を理解し、質感のあるテクスチャリング技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

照明とレンダリング

照明の基本

51コマ	
タイトル	照明の基礎（ポイントライト、スポットライト、エリアライト）
概要	照明は3Dシーンにおいて非常に重要です。この講座では、ポイントライト、スポットライト、エリアライトといった基本的な照明の種類を学び、シーンに適した照明を設定する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	HDRI環境マップの活用
概要	HDRI（ハイダイナミックレンジ画像）を使うことで、リアルな環境光をシーンに反映させることができます。この講座では、HDRI環境マップの使用方法を学び、自然光をシミュレートする技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	三点照明の基本と応用
概要	三点照明は、人物やオブジェクトの映像を引き立てるための基本的なライティング手法です。この講座では、三点照明の基本を理解し、シーンに応じたライティングのアレンジ方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	映画的ライティングの考え方
概要	映画のようなシーン作りには特別な照明の技術が必要です。この講座では、映画的なライティング手法を学び、感情を引き出す照明を作り出すためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	実践：静物モデルのライティング
概要	静物モデルを使用して、実際に照明を設定する演習を行います。この講座では、シンプルなオブジェクトを使用し、効果的なライティングを実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

レンダリングの基礎

56コマ	
タイトル	EeveeとCyclesの違いと使い分け
概要	BlenderにはEeveeとCyclesという2種類のレンダリングエンジンがあります。この講座では、それぞれの特徴と使い分けについて学び、プロジェクトに最適なレンダリングエンジンを選択できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	レンダリング設定とサンプル数の最適化
概要	レンダリングの品質を高めるためには、設定を最適化する必要があります。この講座では、サンプル数やレンダリング設定を調整して、効率的かつ高品質なレンダリング結果を得る方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	デノイズとレンダーパスの活用
概要	レンダリング後のノイズを除去し、後処理で更に効果を加えるための技術です。この講座では、デノイズ機能とレンダーパスを使用して、最終的な画像をさらに美しく仕上げる方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	被写界深度とモーションブラーの適用
概要	被写界深度やモーションブラーは、リアルなカメラ効果をシーンに加えるために使用します。この講座では、これらのエフェクトを適用する方法を学び、映像の臨場感を高める技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	実践：フォトリアルなレンダリング
概要	フォトリアルなレンダリングを実現するための技術を集中的に学ぶ講座です。実際にシーンを設定し、リアルな照明、テクスチャ、レンダリング技術を駆使して、フォトリアルな画像を作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

アニメーション基礎（ボーン、リギング）

ボーンとリギング

61コマ	
タイトル	Armatureの作成とボーンの基本
概要	キャラクターやオブジェクトをアニメーションさせるためには、骨組み（アーマチュア）が必要です。この講座では、Blenderでアーマチュアを作成し、基本的なボーン設定を行う方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	ボーンのウェイトペイント（スムーズな変形）
概要	ボーンが動くことで、メッシュがどのように変形するかをコントロールする技術です。この講座では、ウェイトペイントを使って、ボーンの動きにスムーズに対応するモデルの作成方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	IK（インバースキネマティクス）とFKの設定
概要	IK（インバースキネマティクス）とFK（フォワードキネマティクス）は、ボーンの動きを制御するための手法です。この講座では、IKとFKの設定方法を学び、より自然で効率的なアニメーション制作技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	顔のリギングと表情コントロール
概要	顔の表情をアニメーションさせるためには、特別なリギング技術が必要です。この講座では、顔のリギングを行い、表情をコントロールするための方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	モディファイアを活用したボーンの調整
概要	モディファイアを使用して、ボーンの動きを調整する技術です。この講座では、ボーンにモディファイアを適用して、動きの精度や表現力を高める方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

66コマ	
タイトル	自動リギングアドオン (Rigify) の活用
概要	Rigifyは、キャラクターのリギングを自動化するアドオンです。この講座では、Rigifyを活用して、迅速かつ効率的にリギングを行う方法を学び、キャラクターの動きを設定する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	実践：キャラクターの簡単なリギング
概要	実際にキャラクターを使って、簡単なリギングを行う演習です。この講座では、キャラクターにボーンを追加し、基本的なアニメーションを設定する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

アニメーションの基礎

68コマ	
タイトル	タイムラインとキーフレームの基本
概要	アニメーションの基本となるタイムラインとキーフレームの操作方法を学びます。この講座では、アニメーションを制御するためのキーフレームの設定方法とタイムラインでの調整方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	グラフエディターを使ったスムーズな動きの調整
概要	グラフエディターは、アニメーションの曲線を視覚的に編集するツールです。この講座では、グラフエディターを使って、動きの滑らかさを調整する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	ループアニメーションの作成
概要	ループアニメーションは、繰り返し動作するアニメーションです。この講座では、ループアニメーションの作成方法を学び、キャラクターやオブジェクトの繰り返し動作を作り上げるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

71コマ	
タイトル	モーションキャプチャデータの活用
概要	モーションキャプチャデータを使うことで、リアルな動きをアニメーションに適用できます。この講座では、モーションキャプチャデータのインポートと活用方法を学び、効率的にリアルなアニメーションを作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	カメラアニメーションの作成
概要	カメラの動きをアニメーションさせることで、シーンに動的な視覚効果を加えることができます。この講座では、カメラアニメーションを作成し、シーンの視点を効果的に操作する技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	シミュレーション (クロス・ヘア・剛体)
概要	シミュレーション技術を使うことで、布や髪、物体の動きにリアルな物理的効果を加えることができます。この講座では、クロス、ヘア、剛体のシミュレーションを学び、自然な動きを再現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	実践：歩行アニメーションの作成
概要	キャラクターの歩行アニメーションを実際に作成する演習です。この講座では、歩行サイクルを作り、リアルな動きに見えるように調整する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	実践：キャラクターの簡単なアニメーション
概要	最後に、キャラクターに簡単なアニメーションをつける演習を行います。この講座では、キャラクターの動きに命を吹き込むための基本的なアニメーション技術を実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9. 3Dキャラクター制作・環境デザイン・ゲームエンジン・VFX・データ最適化カリキュラム

NO	タイトル	備考
	3Dキャラクター制作	
	キャラクターデザインの基礎	
1コマ	キャラクターデザインの基本（プロポーションとシルエット）	
2コマ	解剖学と筋肉構造の理解（人体・動物）	
3コマ	顔のモデリング（目・鼻・口の造形）	
4コマ	手と足のモデリング（指のディテール）	
5コマ	衣装とアクセサリのデザイン	
	3Dキャラクターのモデリング	
6コマ	ローポリとハイポリの違いと使い分け	
7コマ	キャラクターモデリングのワークフロー（ブロックング→ディテール追加）	
8コマ	スカルプティングによるディテール追加（ZBrush・Blender）	
9コマ	ベースメッシュの作成とリトポロジー	
10コマ	ハードサーフェス（鎧・武器）のモデリング	
	キャラクターのテクスチャとリギング	
11コマ	UV展開と効率的なマッピング	
12コマ	PBRテクスチャの作成（SubstancePainter）	
13コマ	顔のリギングと表情アニメーション設定	
14コマ	フルボディのスケルトン設定とスキニング	
15コマ	キャラクターのモーションテスト	
	環境デザインと背景モデリング	
	環境デザインの基礎	
16コマ	ゲーム環境デザインの基本（地形・オブジェクトの配置）	
17コマ	コンセプトアートの作成と参考資料の活用	
18コマ	スケール感と視線誘導の考え方	
19コマ	フルプロシージャルな環境作成手法	
20コマ	実践：ローポリの街並みを作成	
	環境モデリング	
21コマ	地形と地表のモデリング（山・川・崖）	
22コマ	建築物のモデリング（家・寺院・未来都市）	
23コマ	自然環境のディテール追加（木・草・岩）	
24コマ	道具・家具・街灯などの小物制作	
25コマ	モジュール環境アセットの作成と管理	
	環境のテクスチャとライティング	
26コマ	地形と建築物のテクスチャリング（PBRマテリアル）	
27コマ	霧や大気効果の設定（ボリュームメトリック）	
28コマ	環境に応じたライティング設定（昼・夜・ダンジョン）	
29コマ	シェーダーノードを活用したプロシージャルテクスチャ	
30コマ	実践：UnrealEngineでの環境セットアップ	
	UnrealEngine・Unityでの3D表現	
	ゲームエンジンの基礎	
31コマ	UnrealEngineとUnityの違いと選び方	
32コマ	インターフェースと基本操作（UE&Unity）	
33コマ	プロジェクトのセットアップと最適な設定	
34コマ	ゲームエンジンでのマテリアルの管理	
35コマ	実践：シンプルなレベルデザイン	
	アニメーションとインタラクション	
36コマ	キャラクターのインポートとアニメーション設定	
37コマ	物理演算と衝突の設定（Ragdoll,PhysicsAsset）	
38コマ	プレイヤーキャラクターの操作設定（カメラ・動作）	
39コマ	UnrealEngineのNiagaraVFXツールの活用	
40コマ	Unityのシェーダーグラフによるエフェクト作成	
	エンジン最適化とエクスポート	
41コマ	ゲームエンジンでのライティング最適化	
42コマ	ポストプロセスエフェクトの適用（被写界深度・ブルーム）	
43コマ	3Dアセットの最適化とLODの管理	
44コマ	シェーダーの最適化とパフォーマンス向上	
45コマ	実践：小規模な3Dゲームを作成	

	VFX・モーショングラフィックス	
	VFXの基礎	
46コマ	VFXの基本概念と映画・ゲームでの活用	
47コマ	パーティクルシステムの基礎 (Blender・Unreal)	
48コマ	破壊エフェクトとダイナミクスシミュレーション	
49コマ	流体・煙・炎のシミュレーション	
50コマ	実践：炎のエフェクトを作成	
	モーショングラフィックスの基礎	
51コマ	AfterEffectsでの3Dモーショングラフィックス	
52コマ	グラフエディターを使ったスムーズな動きの調整	
53コマ	2Dと3Dを組み合わせたモーショングラフィックス	
54コマ	カメラワークと視覚効果の組み合わせ	
55コマ	実践：シンプルなロゴアニメーション作成	
	実践VFX制作	
56コマ	UnrealEngineのVFXツール (Niagara) の活用	
57コマ	UnityのShaderGraphを使ったエフェクト制作	
58コマ	映像合成とマッチムービング	
59コマ	ポストプロダクションの最適化	
60コマ	実践：ゲーム用VFXを制作	
	3Dデータの最適化とWebでの活用	
	3Dデータの最適化	
61コマ	ポリゴンリダクションと最適化の基本	
62コマ	LOD (LevelofDetail) とリアルタイム最適化	
63コマ	テクスチャの圧縮とベイク処理	
64コマ	モバイル向けの3Dデータ最適化	
65コマ	実践：最適化したキャラクターをエクスポート	
	Webでの3Dデータ活用	
66コマ	WebGLとThreejsの基礎	
67コマ	3DモデルのWebエクスポート (GLTF・USDZ)	
68コマ	Sketchfabでの3Dモデル公開	
69コマ	WebXR (VR/AR) の基礎と活用方法	
70コマ	実践：Webブラウザで3Dモデルを表示	
	クラウドと3Dデータ管理	
71コマ	クラウドレンダリングの活用 (NVIDIA Omniverse)	
72コマ	GooglePolyやオンライン3Dギャラリーの活用	
73コマ	バージョン管理とGitを使った3Dアセット管理	
74コマ	3Dプリント用データの最適化とエクスポート	
75コマ	実践：3DキャラクターをWebにアップロード	

3DCG応用

3Dキャラクター制作

1コマ	
タイトル	キャラクターデザインの基本（プロポーションとシルエット）
概要	キャラクターデザインの基礎となる「プロポーション」と「シルエット」を理解し、効果的なデザインを行うための方法を学びます。プロポーションはキャラクターの体型やバランスを意味し、シルエットはキャラクターの認識を左右する形状です。この授業では、デザインにおける基本的な考え方を習得し、魅力的で独自性のあるキャラクターを創造するための視覚的な要素を重視します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	解剖学と筋肉構造の理解（人体・動物）
概要	キャラクターのリアリティを高めるために、解剖学と筋肉構造について学びます。人体や動物の骨格、筋肉、関節の動きなど、動的なキャラクターを作るために必要な基本知識を習得します。これにより、キャラクターが自然に見えるようにモデリングし、動きに説得力を持たせるための基礎を作ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	顔のモデリング（目・鼻・口の造形）
概要	顔のモデリング技術を学ぶことで、キャラクターに感情や個性を与えることができます。目、鼻、口などの顔の主要なパーツをどのように形作るか、リアルで表情豊かなキャラクターを作成するためのテクニックを学びます。この授業では、造形の精度とディテールを重視したモデリング方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	手と足のモデリング（指のディテール）
概要	キャラクターの手や足は非常に重要な要素で、細部まで注意を払う必要があります。この授業では、特に手や足の形状、指のディテールに焦点を当て、リアルで自然な手足の作り方を学びます。手や足のモデリング技術を磨き、キャラクターの表現力を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	衣装とアクセサリーのデザイン
概要	キャラクターの衣装やアクセサリーは、そのキャラクターの個性を表現する重要な要素です。服のデザインや小物の作り方を学び、キャラクターに適した衣装を作成するスキルを習得します。素材感やデザインのバランスを考慮しながら、リアルで魅力的な衣装を作成する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3Dキャラクターのモデリング

6コマ	
タイトル	ローポリとハイポリの違いと使い分け
概要	ローポリとハイポリは3Dモデリングにおける基本的な概念であり、それぞれの使用目的や適切な使い分けについて学びます。ローポリはゲームやリアルタイムレンダリング向けに最適化された低ポリゴンモデルであり、ハイポリはより詳細なディテールを持つ高ポリゴンモデルです。この授業では、目的に応じて最適なモデルを選択し、効率的に制作する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	キャラクターモデリングのワークフロー（ブロッキング→ディテール追加）
概要	キャラクターモデリングのプロセスにおける効率的なワークフローを学びます。最初にブロッキングで大まかな形状を作成し、その後ディテールを追加していく方法です。この手順を理解することで、モデリング作業を効率よく進め、完成度の高いキャラクターを作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	スカルプティングによるディテール追加（ZBrush・Blender）
概要	スカルプティングツールを使用して、キャラクターにリアルなディテールを追加する方法を学びます。ZBrushやBlenderを用いたスカルプティング技術を習得し、細部まで精密な表現を可能にするテクニックを学びます。この授業では、細かいディテールを手軽に追加する方法とその効果的な活用法を紹介します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ベースメッシュの作成とリトポロジー
概要	ベースメッシュは、キャラクターの基礎となるモデルです。この授業では、効率的なベースメッシュの作成方法と、リトポロジー（ポリゴンの再構築）を学びます。リトポロジーにより、モデリングを最適化し、アニメーションやゲームエンジンでの使用に適した軽量なメッシュを作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ハードサーフェス（鎧・武器）のモデリング
概要	ハードサーフェスのモデリング技術を学びます。鎧や武器など、硬い素材でできたオブジェクトの制作方法に焦点を当て、精密で実用的なデザインを作り上げる方法を習得します。これにより、キャラクターの装備やゲーム内での使用アイテムをリアルに表現できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

キャラクターのテクスチャとリギング

11コマ	
タイトル	UV展開と効率的なマッピング
概要	UV展開は3Dモデルにテクスチャを適用するために必要な工程です。この授業では、効率的なUV展開の方法を学び、テクスチャをスムーズに貼り付けるための技術を習得します。適切なUVマッピングを行うことで、テクスチャの歪みを防ぎ、リアルな表現を実現できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	PBRテクスチャの作成（Substance Painter）
概要	PBR（Physically Based Rendering）テクスチャは、リアルなライティング環境下で物体の質感を再現するために使われます。この授業では、Substance Painterを使用してPBRテクスチャを作成する方法を学びます。光の反射や素材の質感をリアルに表現できるようになり、キャラクターや環境のリアリティを向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	顔のリギングと表情アニメーション設定
概要	キャラクターの顔をリギングし、表情アニメーションを設定する方法を学びます。顔のパーツにボーンを追加し、感情を表現できるようにするためのリギング技術を習得します。この技術により、キャラクターの顔に自然な表情を作り、アニメーションに感情豊かさを加えることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	フルボディのスケルトン設定とスキニング
概要	キャラクターにフルボディのスケルトンを設定し、スキニング（骨構造とメッシュの関連付け）を学びます。このプロセスにより、キャラクターが動いたときに自然な動きが生まれます。スケルトンの設定とスキニングをマスターすることで、アニメーションの精度を高め、リアルなキャラクターを作成することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	キャラクターのモーションテスト
概要	キャラクターに動きを加えて、モーションテストを行う方法を学びます。アニメーションを適用した後、キャラクターの動きが自然であるかどうかをチェックするための技術を習得します。この授業では、モーションテストを通じて、アニメーションがキャラクターのデザインにどう影響を与えるかを理解し、改善策を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

環境デザインと背景モデリング

環境デザインの基礎

16コマ	
タイトル	ゲーム環境デザインの基本（地形・オブジェクトの配置）
概要	ゲーム環境デザインの基礎として、地形やオブジェクトの配置方法を学びます。環境を構築する際の基本的な構造やレイアウトの考え方を習得し、プレイヤーが遊びやすい空間を作り出すための技術を学びます。この授業では、環境デザインの初歩を理解し、ゲームの世界観を形作る方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	コンセプトアートの作成と参考資料の活用
概要	ゲームやキャラクターのビジュアルデザインを進めるために、コンセプトアートを作成する方法を学びます。参考資料を活用し、デザインの方向性を決定するプロセスを習得します。コンセプトアートは、ゲーム制作におけるビジュアルアイデアの初期段階を形にするために不可欠なツールであり、この授業ではその作成技術を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	スケール感と視線誘導の考え方
概要	ゲーム環境におけるスケール感や視線誘導を意識して設計する方法を学びます。環境デザインでは、プレイヤーがどこに視線を向けるべきか、どのように空間を感じるかを考慮することが重要です。この授業では、視覚的に魅力的で機能的な空間を作り上げるための手法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	フルプロシージャルな環境作成手法
概要	フルプロシージャルな環境作成手法を学び、地形やオブジェクトの生成をアルゴリズムに基づいて自動化する方法を習得します。これにより、大規模な環境を効率的に作成することが可能になります。プロシージャルな手法を駆使することで、リアルで動的なゲーム環境を設計できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	実践：ローポリの街並みを作成
概要	ローポリモデルを使って、実際に街並みを作成する実践的な課題に取り組みます。効率的に街の構造を作り、リアルタイムレンダリングに最適なポリゴン数を保ちながら、魅力的な街並みを作成する技術を学びます。街のレイアウト、建物、道路など、ゲーム環境に必要な要素をローポリで表現する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

環境モデリング

21コマ	
タイトル	地形と地表のモデリング（山・川・崖）
概要	ゲーム環境における自然の地形（山、川、崖など）のモデリング方法を学びます。リアルな地形を作成するために必要なテクニックや、地表のディテールを表現するための手法を習得します。自然の地形を正確かつ美しく作り出すことで、ゲームの世界観を豊かにすることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	建築物のモデリング（家・寺院・未来都市）
概要	ゲーム環境内で使用する建築物（家、寺院、未来都市など）のモデリング方法を学びます。建築物の形状やディテールをリアルに表現する技術を習得し、環境デザインにおいて重要な役割を果たす建築物を効率よく作成できるようになります。建築物のスタイルや文化的背景を反映させる方法も学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	自然環境のディテール追加（木・草・岩）
概要	ゲーム環境における自然要素（木、草、岩など）のモデリングとディテール追加の方法を学びます。リアルな自然環境を作るためには、植物や岩の形状、質感を精密に表現する技術が求められます。この授業では、自然要素を効果的に環境に組み込むための方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	道具・家具・街灯などの小物制作
概要	ゲーム環境やキャラクターに欠かせない小物（道具、家具、街灯など）の制作方法を学びます。小物は環境にリアリズムと個性を加えるため、細部まで作り込むことが重要です。この授業では、使いやすく効果的な小物制作のテクニックを習得し、ゲーム内で活用できるアイテムを作成する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	モジュール環境アセットの作成と管理
概要	効率的な環境デザインを進めるために、モジュール化された環境アセットの作成と管理方法を学びます。モジュールアセットを使うことで、環境の反復作業を減らし、開発スピードを向上させることができます。これにより、規模の大きなゲーム環境でも一貫性を保ちながら作業を進められるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

環境のテクスチャとライティング

26コマ	
タイトル	地形と建築物のテクスチャリング (PBRマテリアル)
概要	地形や建築物にリアルな質感を与えるために、PBR (物理ベースレンダリング) マテリアルを使用したテクスチャリング方法を学びます。この手法では、光の反射や素材の特性を現実的に再現することができます。PBRテクスチャを活用することで、ゲーム環境に自然な照明効果と深みを加えることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	霧や大気効果の設定 (ボリュームメトリック)
概要	ゲーム環境にリアルな霧や大気効果を追加する方法を学びます。ボリュームメトリック効果を使用することで、光の拡散や視界の制限など、環境に動的な変化を加えることができます。この授業では、リアルな大気の表現と、ゲーム内のシーンをよりドラマチックに見せるテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	環境に応じたライティング設定 (昼・夜・ダンジョン)
概要	ゲーム環境におけるライティング設定の技術を学びます。昼夜のサイクルやダンジョンなど、シーンに適した照明の調整方法を習得します。適切なライティングによって、ゲーム内の雰囲気や視覚的な印象が大きく変わります。この授業では、さまざまな環境に応じたライティング技術を学び、シーンのリアルさを向上させる方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	シェーダーノードを活用したプロシージャルテクスチャ
概要	シェーダーノードを使用して、プロシージャルにテクスチャを生成する方法を学びます。これにより、手作業でテクスチャを描かなくても、動的に生成されるテクスチャを使って環境やキャラクターを表現できます。プロシージャルなアプローチは、柔軟性と効率を提供し、リアルな質感を作り出すための強力なツールとなります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	実践：UnrealEngineでの環境セットアップ
概要	Unreal Engineを使用して、実際のゲーム環境をセットアップする方法を学びます。地形の配置、オブジェクトの配置、ライティング、テクスチャの適用など、Unreal Engineのツールを駆使してリアルなゲーム環境を作成する技術を習得します。この授業では、Unreal Engineの基本操作をマスターし、実践的なスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

UnrealEngine・Unityでの3D表現

ゲームエンジンの基礎

31コマ	
タイトル	UnrealEngineとUnityの違いと選び方
概要	Unreal EngineとUnityはどちらも人気のあるゲームエンジンですが、それぞれに特徴があります。この授業では、両者の違いを深く理解し、どちらのエンジンがプロジェクトに最適かを選ぶための基準を学びます。エンジンの性能や開発ツール、サポートされるプラットフォームなど、選択に必要な要素を比較します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	インターフェースと基本操作 (UE&Unity)
概要	Unreal Engine (UE) とUnityのインターフェースと基本操作を学び、どちらのゲームエンジンも効果的に扱えるようになります。UIの使い方や基本的な機能、シーン作成の流れを理解し、開発環境にスムーズに移行できるスキルを習得します。この授業では、エンジンを使った実際の作業の基盤を作ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	プロジェクトのセットアップと最適な設定
概要	ゲーム開発の最初のステップとして、プロジェクトのセットアップ方法と最適な設定について学びます。効率的な作業を進めるために、プロジェクトをどのように整理し、設定するかが重要です。この授業では、最適なワークフローを構築し、プロジェクトがスムーズに進行できるようにする方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	ゲームエンジンでのマテリアルの管理
概要	ゲームエンジン内でマテリアルを効率的に管理する方法を学びます。マテリアルの作成、インポート、整理、適用など、ゲーム内での見栄えを整えるための手法を習得します。この授業では、複数のオブジェクトに適用するマテリアルの管理方法や、パフォーマンスを意識したテクスチャの最適化方法も学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	実践：シンプルなレベルデザイン
概要	ゲームエンジンを使用して、シンプルなレベルデザインを実践します。レベルの配置やゲームプレイにおける空間の作り方を学び、プレイヤーにとって魅力的なレベルを構築するための基本的なデザイン技術を習得します。この授業では、直感的なレベルデザインの方法と、ゲーム体験を豊かにするためのテクニックを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

アニメーションとインタラクション

36コマ	
タイトル	キャラクターのインポートとアニメーション設定
概要	ゲームエンジンにキャラクターをインポートし、アニメーションを設定する方法を学びます。キャラクターの3Dデータをエンジンに適用し、適切に動かすために必要な手順を習得します。この授業では、インポート後のキャラクターに対して、モーションの追加や調整を行い、アニメーションのクオリティを向上させる方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	物理演算と衝突の設定 (Ragdoll,PhysicsAsset)
概要	ゲームエンジンで物理演算を活用し、キャラクターやオブジェクトにリアルな挙動を加える方法を学びます。特にRagdollやPhysicsAssetを使用して、キャラクターの動きや衝突を自然にシミュレーションする技術を習得します。この授業では、リアルな物理挙動をゲームに組み込む方法を理解し、より臨場感のあるゲームプレイを作り出す技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	プレイヤーキャラクターの操作設定 (カメラ・動作)
概要	プレイヤーキャラクターの操作設定方法を学びます。キャラクターのカメラ制御や移動、アクションの設定方法を学び、ゲーム内でプレイヤーが直感的に操作できるようにします。この授業では、プレイヤーの視点やキャラクターの動作をスムーズに連携させる方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	UnrealEngineのNiagaraVFXツールの活用
概要	Unreal EngineのNiagaraツールを使用して、VFX (視覚効果) を作成する方法を学びます。Niagaraは、ゲーム内の特殊効果やエフェクトをシミュレーションし、表現力豊かなビジュアルを作成する強力なツールです。この授業では、Niagaraを使用して、リアルでインパクトのあるエフェクトを作成するための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	Unityのシェーダーグラフによるエフェクト作成
概要	Unityのシェーダーグラフを使用して、エフェクトを作成する方法を学びます。シェーダーグラフは、視覚的にシェーダーを作成するためのツールで、エフェクトのデザインやマテリアルの調整を行うことができます。この授業では、シェーダーグラフを駆使して、ゲーム内の美しいエフェクトや効果を作り出す方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

エンジン最適化とエクスポート

41コマ	
タイトル	ゲームエンジンでのライティング最適化
概要	ゲームエンジンでのライティング最適化を学び、ゲームパフォーマンスを向上させながら、視覚的な美しさを保つ方法を習得します。ライティングの計算はゲームのパフォーマンスに大きな影響を与えるため、最適化の技術は非常に重要です。この授業では、リアルタイムレンダリングにおけるライティングの効率的な設定と調整方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	ポストプロセスエフェクトの適用（被写界深度・ブルーム）
概要	ゲームにおけるポストプロセスエフェクトを活用し、視覚的に魅力的なシーンを作成する方法を学びます。被写界深度やブルームなどのエフェクトは、シーンに深みやドラマを加えるために使用されます。この授業では、ゲームエンジンでこれらのエフェクトを適用し、視覚的に洗練されたシーンを作る技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	3Dアセットの最適化とLODの管理
概要	ゲーム内で使用する3Dアセットを最適化し、LOD（Level of Detail）を適切に管理する方法を学びます。LODを活用することで、遠距離にあるオブジェクトを軽量化し、ゲームのパフォーマンスを向上させることができます。この授業では、最適化のテクニックやLODの管理方法を学び、パフォーマンスを保ちながら魅力的な3D環境を作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	シェーダーの最適化とパフォーマンス向上
概要	シェーダーの最適化技術を学び、ゲームパフォーマンスを向上させる方法を習得します。シェーダーはゲーム内でのビジュアル表現に深く関わる要素であり、最適化を行わなければパフォーマンスに大きな影響を与えます。この授業では、シェーダーの効率的な処理方法とパフォーマンス向上のための具体的なアプローチを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	実践：小規模な3Dゲームを作成
概要	実際に小規模な3Dゲームを作成し、学んだ技術を総合的に活用する実践的な課題です。この授業では、3Dモデルの作成からゲームエンジンでの実装、アニメーション設定、エフェクトの追加まで、ゲーム開発の一連の流れを実際に体験します。実践を通して、開発のスキルをさらに向上させ、実際のプロジェクトに役立つ知識を深めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

VFX・モーショングラフィックス

VFXの基礎

46コマ	
タイトル	VFXの基本概念と映画・ゲームでの活用
概要	VFX（視覚効果）の基本的な概念を学び、映画やゲームでどのように活用されているかを理解します。VFXは、視覚的なインパクトを加えるための強力な手段であり、ゲームや映画のリアリズムを高めるために欠かせません。この授業では、VFXの技術的な基礎と、効果的な使用方法について学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	パーティクルシステムの基礎（Blender・Unreal）
概要	パーティクルシステムを使用して、爆発、煙、火花などのエフェクトを作成する方法を学びます。BlenderやUnreal Engineを使用して、リアルなパーティクルエフェクトを制作する技術を習得します。この授業では、パーティクルシステムの設定や調整方法を学び、ゲーム内で使用する効果的なエフェクトを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	破壊エフェクトとダイナミクスシミュレーション
概要	ゲームや映画で使用される破壊エフェクトを作成するための技術を学びます。ダイナミクスシミュレーションを活用し、物体が壊れる過程やその物理的な挙動を再現します。この授業では、リアルな破壊エフェクトを作成するためのプロセスと、ゲーム内での効果的な活用方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	流体・煙・炎のシミュレーション
概要	流体や煙、炎などの自然現象をシミュレーションする方法を学びます。これらのエフェクトはゲームや映画でリアルな環境を作り出すために欠かせません。この授業では、流体シミュレーションや煙・炎の表現を、BlenderやUnreal Engineなどのツールを使って実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	実践：炎のエフェクトを作成
概要	実際に炎のエフェクトを作成し、VFX技術を実践的に学びます。炎のシミュレーションやテクスチャリングを駆使して、リアルでダイナミックな炎のエフェクトを作り出す方法を習得します。この授業では、炎のビジュアルエフェクトをゲームや映画のシーンに組み込むための具体的なテクニックを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

モーショングラフィックスの基礎

51コマ	
タイトル	AfterEffectsでの3Dモーショングラフィックス
概要	After Effectsを使用して、3Dモーショングラフィックスを作成する方法を学びます。映像において視覚的なインパクトを与えるための動きのデザインを学び、立体的な要素を加えたグラフィックを制作します。この授業では、3D空間でのアニメーションの作成や、視覚効果の組み合わせを通じてモーショングラフィックスの技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

52コマ	
タイトル	グラフエディターを使ったスムーズな動きの調整
概要	After Effectsのグラフエディターを使用して、アニメーションの動きをスムーズに調整する方法を学びます。グラフエディターは、アニメーションのタイミングやイーズイン・イーズアウトなどの動きの調整を行うためのツールです。この授業では、アニメーションをより自然で魅力的に見せるための調整技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

53コマ	
タイトル	2Dと3Dを組み合わせたモーショングラフィックス
概要	2Dと3Dの要素を組み合わせたモーショングラフィックスを作成する方法を学びます。これにより、平面のアニメーションに立体感を加え、より魅力的で印象的なグラフィックスを制作することができます。この授業では、2Dアニメーションと3Dエレメントを統合し、視覚的に強力な作品を作るための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

54コマ	
タイトル	カメラワークと視覚効果の組み合わせ
概要	カメラワークと視覚効果を組み合わせて、よりダイナミックな映像を作成する方法を学びます。カメラの動きや視点の変化を効果的に活用し、視覚効果と連動させることで、映像のインパクトを高める技術を習得します。この授業では、カメラとVFXを組み合わせた映像制作のテクニックを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

55コマ	
タイトル	実践：シンプルなロゴアニメーション作成
概要	ロゴアニメーションを作成し、モーショングラフィックスの基本技術を実践的に学びます。シンプルで効果的なロゴアニメーションを作るための基本的なデザインやアニメーションの技術を習得します。この授業では、モーショングラフィックスの基礎を実際に応用し、ブランドアイデンティティを強化するためのロゴアニメーションを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

実践VFX制作

56コマ	
タイトル	Unreal EngineのVFXツール（Niagara）の活用
概要	Unreal EngineのNiagaraツールを活用して、ゲーム内の視覚効果（VFX）を作成する方法を学びます。Niagaraは高度なパーティクルシステムを提供し、リアルで動的なエフェクトを効率的に作成できます。この授業では、Niagaraを使用して火花、煙、爆発などのエフェクトを作成するための基本的な操作技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

57コマ	
タイトル	UnityのShaderGraphを使ったエフェクト制作
概要	UnityのShaderGraphを利用して、視覚効果（VFX）をシェーダーグラフで作成する方法を学びます。ShaderGraphを使うことで、視覚的に直感的な方法でシェーダーを作成でき、エフェクトやマテリアルのデザインを効率化できます。この授業では、ShaderGraphを用いて、エフェクトを作成し、ゲーム内のビジュアルを豊かにする方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

58コマ	
タイトル	映像合成とマッチムービング
概要	映像合成とマッチムービングを使用して、実写映像に3Dエレメントを統合する技術を学びます。実写とCGを自然に統合するためには、カメラの動きや照明の一致が重要です。この授業では、合成の基礎と、3Dオブジェクトを実写映像に合わせて動かすための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

59コマ	
タイトル	ポストプロダクションの最適化
概要	ポストプロダクションでの作業を最適化し、最終的な映像のクオリティを高める方法を学びます。最適化では、エフェクト、カラーグレーディング、レンダリング速度などの調整が重要です。この授業では、ポストプロダクションで映像を効率的に仕上げ、最高のビジュアルを提供するための手法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

60コマ	
タイトル	実践：ゲーム用VFXを制作
概要	ゲーム用の視覚効果（VFX）を実際に制作し、学んだ技術を実践的に応用する方法を学びます。この授業では、リアルタイムゲームエンジンに最適化されたVFXを制作し、ゲームの中でインパクトのあるエフェクトを作り出す方法を習得します。特に、パフォーマンスに配慮しつつ高品質なエフェクトを作成する技術に焦点を当てます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3Dデータの最適化とWebでの活用

3Dデータの最適化

61コマ	
タイトル	ポリゴンリダクションと最適化の基本
概要	3Dモデリングにおけるポリゴンリダクション技術を学び、ゲームやアプリケーションに適したモデルを作成する方法を習得します。ポリゴン数を減らすことで、パフォーマンスを向上させ、より効率的なアセットを作成できます。この授業では、最適化の基本的なアプローチと、ポリゴン削減のテクニックを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

62コマ	
タイトル	LOD (LevelofDetail) とリアルタイム最適化
概要	ゲーム開発におけるLOD (Level of Detail) 技術を学び、リアルタイムで効率的に動作するアセットを作成する方法を習得します。LODは、キャラクターやオブジェクトがカメラから遠くなると低解像度に切り替える技術で、パフォーマンス向上に不可欠です。この授業では、LODを活用した最適化技術を学び、ゲームのスムーズな動作を確保します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

63コマ	
タイトル	テクスチャの圧縮とベイク処理
概要	テクスチャの圧縮とベイク処理を通じて、ゲームのパフォーマンスを向上させる技術を学びます。テクスチャの圧縮により、ゲームのメモリ使用量を削減し、ベイク処理でライトやシャドウを事前に計算することでリアルタイム処理を軽減します。この授業では、最適なテクスチャ圧縮方法とベイク技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

64コマ	
タイトル	モバイル向けの3Dデータ最適化
概要	モバイルゲームやアプリケーションに最適化された3Dデータの作成方法を学びます。モバイル環境では、パフォーマンスの制約が大きいため、軽量で効率的なデータ作成が求められます。この授業では、モバイル向けに最適化された3Dアセットの作成技術と、パフォーマンス向上のためのアプローチを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

65コマ	
タイトル	実践：最適化したキャラクターをエクスポート
概要	最適化したキャラクターをエクスポートし、ゲームエンジンや他のプラットフォームに対応させる方法を学びます。エクスポート時には、最適化したデータを失わず、効率的に読み込めるようにすることが重要です。この授業では、キャラクターのエクスポート手順と、最適化したアセットの活用方法を実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Webでの3Dデータ活用

66コマ	
タイトル	WebGLとThree.jsの基礎
概要	WebGLとThree.jsを使って、ブラウザで3Dコンテンツを表示するための基本技術を学びます。WebGLは、Web上で直接3Dグラフィックスを描画するための技術で、Three.jsはそのためのライブラリです。この授業では、WebGLを利用した3Dグラフィックスの描画方法と、Three.jsを使った簡単なシーンの作成方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

67コマ	
タイトル	3DモデルのWebエクスポート (GLTF・USDZ)
概要	GLTFやUSDZフォーマットを使って、3DモデルをWeb向けにエクスポートする方法を学びます。これらのフォーマットは、ブラウザやAR/VR環境での表示に適した形式です。この授業では、3DモデルをWeb用に最適化し、GLTFやUSDZ形式でエクスポートするためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

68コマ	
タイトル	Sketchfabでの3Dモデル公開
概要	Sketchfabを使って、自作の3Dモデルをオンラインで公開する方法を学びます。Sketchfabは、3Dコンテンツをインタラクティブに表示できるプラットフォームで、作品を他のユーザーと共有することができます。この授業では、3Dモデルのアップロード方法と、インタラクティブな表示を実現するための基本的な設定を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

69コマ	
タイトル	WebXR (VR/AR) の基礎と活用方法
概要	WebXRを使用して、Webブラウザ上でVRやARコンテンツを体験できる技術を学びます。WebXRは、VR/ARコンテンツをWeb上で実現するためのAPIで、ユーザーにインタラクティブな体験を提供します。この授業では、WebXRを活用して、VR/ARの基本的なコンテンツを作成し、ブラウザ上で動作させる方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

70コマ	
タイトル	実践：Webブラウザで3Dモデルを表示
概要	Webブラウザ上で3Dモデルを表示する実践的なスキルを学びます。Three.jsやWebGLを使って、ブラウザ上に3Dモデルを読み込み、インタラクティブな表示を実現する方法を習得します。この授業では、ブラウザにおける3Dコンテンツの表示方法を実際に手を動かして学び、成果物を作り上げます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

クラウドと3Dデータ管理

71コマ	
タイトル	クラウドレンダリングの活用 (NVIDIA Omniverse)
概要	クラウドレンダリング技術を活用して、レンダリング作業を効率化する方法を学びます。NVIDIA Omniverseを使用することで、複数のユーザーで共同作業を行いながら、高品質なレンダリングを実現できます。この授業では、クラウドベースでのレンダリング環境の設定と、プロジェクトでの活用方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

72コマ	
タイトル	Google Polyやオンライン3Dギャラリーの活用
概要	Google Polyや他のオンライン3Dギャラリープラットフォームを活用して、自作の3Dアセットを公開し、共有する方法を学びます。これにより、3Dコンテンツをオンラインで簡単にアクセスできる形で展示することができます。この授業では、3Dギャラリーにアップロードするための準備と、公開後の活用方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

73コマ	
タイトル	バージョン管理とGitを使った3Dアセット管理
概要	バージョン管理ツールであるGitを使用して、3Dアセットの管理方法を学びます。Gitを活用することで、複数人での作業や進行中のプロジェクトの管理が効率的に行えるようになります。この授業では、Gitを使用した3Dアセットのバージョン管理方法と、チームでの協力作業を円滑に進めるためのスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

74コマ	
タイトル	3Dプリント用データの最適化とエクスポート
概要	3Dプリントに最適化されたデータを作成し、プリントに適した形式でエクスポートする方法を学びます。3Dプリンティング用データでは、特定のフォーマットやポリゴン数の制約があるため、最適化が重要です。この授業では、3Dプリント向けにモデルを調整し、必要な形式でエクスポートする技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

75コマ	
タイトル	実践：3DキャラクターをWebにアップロード
概要	実際に3DキャラクターをWebプラットフォームにアップロードし、インタラクティブに表示する方法を学びます。この授業では、3DキャラクターをWeb向けにエクスポートし、ブラウザ上で表示できるようにするための手順を実践的に学び、成果物を完成させます。WebGLやThree.jsを活用して、3Dキャラクターを公開するためのスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10. UX/UIデザインカリキュラム

NO	タイトル	備考
	デザイン思考とペルソナ設計	
1コマ	デザイン思考とは？（概要とプロセス）	
2コマ	デザイン思考の事例研究（成功事例と失敗事例）	
3コマ	ユーザーリサーチの基本（定量・定性調査）	
4コマ	ユーザーインタビューの方法と実践	
5コマ	エンパシーマップを作成してユーザーを理解する	
6コマ	カスタマージャーニーマップの作成	
7コマ	ペルソナ設計の基礎（データ収集と分析）	
8コマ	ペルソナ作成ワークショップ（実践演習）	
9コマ	ユーザーニーズの特定と課題設定	
10コマ	デザイン思考を活用したアイデア発想法（ブレインストーミング、SCAMPER法）	
	ワイヤーフレーム・プロトタイピング	
11コマ	ワイヤーフレームとは？（役割と目的）	
12コマ	低解像度（ローファイ）ワイヤーフレームの作成手法	
13コマ	高解像度（ハイファイ）ワイヤーフレームの作成手法	
14コマ	主要なワイヤーフレーム作成ツール（Figma、AdobeXD、Balsamiq）	
15コマ	ペーパープロトタイピングの活用と実践	
16コマ	インタラクティブプロトタイプとは？（ツールと実践）	
17コマ	Figmaを使ったプロトタイピング入門	
18コマ	インタラクティブプロトタイピングの作成（ボタンやナビゲーションの設定）	
19コマ	ワイヤーフレームからプロトタイプへの進化	
20コマ	プロトタイピングのフィードバックと改善プロセス	
	モバイルアプリデザイン	
21コマ	モバイルアプリデザインの基本原則	
22コマ	iOSとAndroidのデザインガイドライン（HumanInterfaceGuidelines&MaterialDesign）	
23コマ	モバイルファーストデザインの考え方	
24コマ	レスポンシブデザインとアダプティブデザインの違い	
25コマ	タッチインターフェースの設計（ボタンサイズ、ジェスチャー）	
26コマ	モバイルUXのベストプラクティス（ナビゲーション、情報構造）	
27コマ	アクセシビリティとインクルーシブデザインの基礎	
28コマ	モバイルアプリのカラー理論とタイポグラフィ	
29コマ	モバイルアプリのUIコンポーネント設計（ボタン、フォーム、メニュー）	
30コマ	モバイルアプリのデザインシステム構築	
	インタラクションデザイン	
31コマ	インタラクションデザインとは？（概要と基本原則）	
32コマ	マイクロインタラクションの設計と応用	
33コマ	アニメーションとトランジションの役割	
34コマ	UIモーションデザインの基本（ツールと実践）	
35コマ	スクロール、スワイプ、ドラッグなどのUX向上テクニック	
36コマ	ユーザーの行動を誘導するインタラクションの設計	
37コマ	状態変化（ローディング、エラーメッセージ、通知）のデザイン	
38コマ	フィードバックを伴うインタラクションのデザイン（成功・エラー）	
39コマ	インタラクションデザインの評価と改善	
40コマ	インタラクティブプロトタイプを活用したデザインテスト	
	ユーザーテストと改善	
41コマ	ユーザーテストの目的と種類	
42コマ	ユーザビリティテストの基本手法（シンク・アロウド法、A/Bテスト）	
43コマ	ユーザビリティテストの計画と実施	
44コマ	ヒューリスティック評価の活用	
45コマ	アイトラッキングとヒートマップ分析	
46コマ	ユーザーフィードバックの収集と分析	
47コマ	UI/UXの改善プロセスと継続的なテスト	
48コマ	データ分析を活用したデザイン改善	
49コマ	アジャイルUXと反復的デザインプロセス	
50コマ	最終プロジェクト：UI/UX改善提案と発表	

デザイン思考とペルソナ設計

1コマ	
タイトル	デザイン思考とは？（概要とプロセス）
概要	デザイン思考の基本的な概念とそのプロセスを学ぶことで、ユーザー中心の問題解決アプローチを理解します。実際のプロジェクトにおいて、創造的かつ実践的に問題を解決するための方法論を習得し、チームでの共同作業におけるフレームワークを習得します。これにより、デザインの価値を最大化するための思考方法を身につけることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デザイン思考の事例研究（成功事例と失敗事例）
概要	成功したデザイン思考の事例と失敗した事例を分析することで、実際のビジネスやプロジェクトにおける応用方法と注意点を学びます。成功の要因や失敗の原因を詳細に検討し、デザイン思考を実践する際に有効な戦略と注意点を学びます。これにより、実務での課題解決能力を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	ユーザーリサーチの基本（定量・定性調査）
概要	ユーザーリサーチの手法として、定量調査と定性調査の基本的な違いを学び、それぞれの方法をどのように適切に使い分けるかを理解します。ユーザーのニーズや行動を深く理解するための調査手法を学ぶことで、デザインプロセスをデータに基づいて進める能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ユーザーインタビューの方法と実践
概要	ユーザーインタビューの実施方法を学び、実際にインタビューを行う実践的なスキルを習得します。インタビューを通じてユーザーの真のニーズを引き出す方法や、インタビュー結果をどのように分析してデザインに活かすかを学びます。このスキルにより、ユーザー中心のデザインを実現できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	エンパシーマップを作成してユーザーを理解する
概要	エンパシーマップを作成する方法を学び、ユーザーの思考や感情を視覚的に整理する技術を習得します。これにより、ユーザーの視点から問題を深く理解し、より適切なデザインソリューションを見つけ出すことができるようになります。ユーザーの感情やニーズを正確に捉える力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	カスタマージャーニーマップの作成
概要	カスタマージャーニーマップを作成することで、ユーザーが製品やサービスを使用する際の体験を可視化する方法を学びます。この手法を通じて、ユーザーの行動の流れや感情の変化を理解し、サービス改善のためのインサイトを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	ペルソナ設計の基礎（データ収集と分析）
概要	ペルソナ設計の基礎を学び、ユーザーの特性や行動パターンをデータに基づいて収集・分析する方法を習得します。データを活用してターゲットユーザー像を明確に描くことで、よりユーザーに即したデザインを行うための土台を作ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ペルソナ作成ワークショップ（実践演習）
概要	実際にペルソナを作成するワークショップを通じて、ユーザー調査から得られたデータを元に、実際に使用可能なペルソナを作成します。グループワークを通じて、データ分析とユーザー理解を深め、現場で役立つペルソナ作成の実践力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	ユーザーニーズの特定と課題設定
概要	ユーザーニーズを特定し、解決すべき課題を設定する方法を学びます。ユーザーの視点から課題を明確化し、デザインの方向性を定める能力を養います。これにより、実際のプロジェクトで必要とされる問題解決能力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	デザイン思考を活用したアイデア発想法（ブレインストーミング、SCAMPER法）
概要	ブレインストーミングやSCAMPER法など、アイデア発想法を学び、創造的な解決策を導き出すための方法論を習得します。これらの手法を使いこなすことで、問題に対する多角的なアプローチを実践し、革新的なアイデアを生み出せるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ワイヤーフレーム・プロトタイピング

11コマ	
タイトル	ワイヤーフレームとは？（役割と目的）
概要	ワイヤーフレームの基本概念とその役割を理解します。ユーザーインターフェースの設計における骨組みとして、ワイヤーフレームがどのように機能し、デザインの方向性を決定するために不可欠なツールであるかを学びます。これにより、効率的なデザイン制作の基礎を築くことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	低解像度（ローファイ）ワイヤーフレームの作成手法
概要	ローファイワイヤーフレームを作成する手法を学び、アイデアの概略を簡潔に表現する方法を習得します。早期段階でデザインの構造を素早く確認するための手法を身につけることで、無駄な作業を省き、迅速にフィードバックを得られるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	高解像度（ハイファイ）ワイヤーフレームの作成手法
概要	ハイファイワイヤーフレームを作成する技術を学び、デザインの細部にわたる具体的な要素やインタラクションを視覚化する方法を習得します。この段階で完成度を高め、デザイン案をより明確に伝えるためのスキルを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	主要なワイヤーフレーム作成ツール（Figma、AdobeXD、Balsamiq）
概要	ワイヤーフレーム作成に使用される主要なツールであるFigma、AdobeXD、Balsamiqを学び、それぞれのツールの特徴と活用方法を理解します。これらのツールを使いこなすことで、効率的にプロジェクトを進める能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	ペーパープロトタイピングの活用と実践
概要	ペーパープロトタイピングの手法を学び、紙を使って素早く試作を作成し、アイデアを具現化する方法を習得します。この方法により、アイデア段階での実験が容易になり、素早くユーザーテストを行うことができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	インタラクティブプロトタイプとは？（ツールと実践）
概要	インタラクティブプロトタイプ概念とそれを作成するためのツールについて学びます。ユーザーの操作に対して反応するデザインを構築し、より具体的な体験を提供する方法を習得します。これにより、デザインを実際に試す準備が整います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	Figmaを使ったプロトタイピング入門
概要	Figmaを使用して、プロトタイピングの基本的な技術を学び、インタラクティブなプロトタイプを作成するスキルを習得します。Figmaのツールを使いこなすことで、デザインを簡単に共有し、迅速にフィードバックを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	インタラクティブプロトタイピングの作成（ボタンやナビゲーションの設定）
概要	インタラクティブプロトタイピングを作成する際に必要なボタンやナビゲーションの設定方法を学び、ユーザーが直感的に操作できるインターフェースを作る技術を習得します。これにより、より使いやすいプロトタイプを作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	ワイヤーフレームからプロトタイプへの進化
概要	ワイヤーフレームを基に、プロトタイプへと進化させる過程を学びます。初期の設計段階から完成度の高いインタラクションデザインへと進化させるためのステップを理解し、プロトタイプの作成スキルを向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	プロトタイピングのフィードバックと改善プロセス
概要	プロトタイピングを通じて得られたフィードバックをどのようにデザインに反映させるかを学びます。ユーザーからの意見をもとに改善点を見つけ出し、デザインを進化させるプロセスを実践的に理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

モバイルアプリデザイン

21コマ	
タイトル	モバイルアプリデザインの基本原則
概要	モバイルアプリデザインの基本原則を学び、ユーザーが使いやすいアプリの設計に必要な要素を理解します。使いやすさ、直感性、視覚的な一貫性を重視したデザインの基本を習得することで、モバイル環境で効果的なユーザー体験を提供できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	iOSとAndroidのデザインガイドライン (HumanInterfaceGuidelines&MaterialDesign)
概要	iOSとAndroidの各プラットフォームのデザインガイドラインを学び、それぞれのプラットフォームに適したデザインを行うためのルールとベストプラクティスを習得します。これにより、異なるプラットフォームに対応したデザインを作成するスキルを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	モバイルファーストデザインの考え方
概要	モバイルファーストデザインの概念を学び、デスクトップよりもモバイル端末を優先してデザインを行うアプローチを理解します。これにより、モバイル環境でのユーザー体験を最適化し、今後のデザイントレンドに対応できるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	レスポンシブデザインとアダプティブデザインの違い
概要	レスポンシブデザインとアダプティブデザインの違いを理解し、それぞれのデザインアプローチのメリットとデメリットを学びます。どちらを選択するか判断基準を習得し、ユーザーのデバイスに最適なデザインを提供する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	タッチインターフェースの設計（ボタンサイズ、ジェスチャー）
概要	タッチインターフェースの設計における重要な要素であるボタンのサイズやジェスチャー操作について学び、ユーザーが快適に操作できるデザインを作成する方法を習得します。これにより、モバイル端末における使いやすいUIを提供するスキルが向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	モバイルUXのベストプラクティス（ナビゲーション、情報構造）
概要	モバイルUXのベストプラクティスを学び、効果的なナビゲーションと情報構造を設計する方法を習得します。これにより、ユーザーが目的の情報に素早くアクセスできるようなデザインを提供できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	アクセシビリティとインクルーシブデザインの基礎
概要	アクセシビリティとインクルーシブデザインの基本概念を学び、すべてのユーザーが使いやすいデザインを提供するための方法を習得します。視覚や聴覚に障害のあるユーザーに配慮したデザインを行うことで、より広範なユーザー層に対応できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	モバイルアプリのカラー理論とタイポグラフィ
概要	モバイルアプリデザインにおけるカラー理論とタイポグラフィの基礎を学び、視覚的に魅力的で使いやすいアプリデザインを作成するためのスキルを習得します。色彩やフォントがユーザー体験に与える影響を理解し、効果的に活用する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	モバイルアプリのUIコンポーネント設計（ボタン、フォーム、メニュー）
概要	モバイルアプリのUIコンポーネント（ボタン、フォーム、メニューなど）の設計方法を学び、ユーザーにとって直感的で効率的なインターフェースを提供する方法を習得します。コンポーネント設計の基本を理解することで、アプリの操作性が向上します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	モバイルアプリのデザインシステム構築
概要	モバイルアプリデザインの一貫性を保つために、デザインシステムを構築する方法を学びます。色、タイポグラフィ、コンポーネント、アイコンなどの要素を標準化することで、スムーズな開発と保守が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

インタラクションデザイン

31コマ	
タイトル	インタラクションデザインとは？（概要と基本原則）
概要	インタラクションデザインの基本原則を学び、ユーザーとシステムのやり取りを円滑にするためのデザインの重要性を理解します。ユーザーの行動を予測し、使いやすいインターフェースを提供するための基本的なアプローチと考え方を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	マイクロインタラクションの設計と応用
概要	マイクロインタラクション（小さなインタラクション）の設計方法を学び、ユーザーの体験を豊かにするための細かなインタラクションをどのようにデザインするかを習得します。小さな変化や反応がユーザー体験を大きく向上させることを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	アニメーションとトランジションの役割
概要	アニメーションとトランジションのデザインにおける役割を学び、ユーザーがシステムとの関係を自然に感じられるような動的な要素を設計する方法を習得します。これにより、よりスムーズで魅力的なインターフェースを提供できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	UIモーショントデザインの基本（ツールと実践）
概要	UIモーショントデザインの基礎を学び、動きを使ってユーザーの注意を引き、インタラクションを促進する方法を習得します。モーションを適切に活用することで、ユーザー体験を向上させ、直感的な操作ができるデザインを実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	スクロール、スワイプ、ドラッグなどのUX向上テクニック
概要	スクロール、スワイプ、ドラッグなどのインタラクション手法を活用し、ユーザーの操作体験を向上させるテクニックを学びます。これにより、ユーザーが快適に操作できるアプリケーションやウェブサイトを設計する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	ユーザーの行動を誘導するインタラクションの設計
概要	ユーザーの行動を誘導するためのインタラクション設計技術を学びます。ユーザーが迷わず目的を達成できるように、UIのデザインにおける誘導的な要素を適切に配置する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	状態変化（ローディング、エラーメッセージ、通知）のデザイン
概要	アプリケーションやウェブサイトにおける状態変化（ローディング画面、エラーメッセージ、通知など）のデザイン方法を学び、ユーザーに対して適切なフィードバックを提供する技術を習得します。ユーザーのストレスを軽減するための重要な要素を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	フィードバックを伴うインタラクションのデザイン（成功・エラー）
概要	ユーザーが操作を行った際の成功・エラーに対するフィードバックを適切にデザインする方法を学びます。明確なフィードバックを提供することで、ユーザーが自分の行動を理解しやすくし、エラーを最小限に抑えるデザインスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	インタラクションデザインの評価と改善
概要	インタラクションデザインの評価方法とその改善プロセスを学び、ユーザーの行動データを元にデザインを見直す技術を習得します。継続的にデザインを改善し、より使いやすいインタラクションを提供するためのアプローチを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	インタラクティブプロトタイプを活用したデザインテスト
概要	インタラクティブプロトタイプを活用して、デザインテストを行い、ユーザーの反応を観察する方法を学びます。プロトタイプを使用することで、実際のユーザー体験をシミュレートし、デザインを実践的にテストする方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ユーザーテストと改善

41コマ	
タイトル	ユーザーテストの目的と種類
概要	ユーザーテストの目的とその種類を学び、テストを実施することで得られるインサイトを理解します。さまざまなテスト方法を活用し、ユーザーの反応を基にデザインの改善点を見つけ出す方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	ユーザビリティテストの基本手法（シンク・アロウド法、A/Bテスト）
概要	シンク・アロウド法やA/Bテストなどのユーザビリティテストの基本的な手法を学び、ユーザーの行動や意図を明確に把握するための方法を習得します。テストの結果を元に、改善策をデザインに反映させるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	ユーザビリティテストの計画と実施
概要	ユーザビリティテストを計画し、実施する方法を学びます。テストの目標設定から実施、結果の分析まで一連のプロセスを通じて、実践的なテスト運営のスキルを習得し、デザインの改善に繋がります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	ヒューリスティック評価の活用
概要	ヒューリスティック評価法を学び、デザインがユーザーにとって直感的かつ使いやすいかを評価する方法を習得します。ユーザビリティの専門家による評価を通じて、デザインの問題点を効率よく発見し、改善策を提案できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	アイトラッキングとヒートマップ分析
概要	アイトラッキングとヒートマップ分析の手法を学び、ユーザーがどの部分に注目しているか、どこで行動が停滞しているかを視覚的に把握する方法を習得します。これにより、UIの改善点を明確にし、ユーザー体験の向上を目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	ユーザーフィードバックの収集と分析
概要	ユーザーフィードバックを収集し、分析する方法を学びます。ユーザーの意見を効果的に収集し、デザインの改善に役立てるためのアプローチを習得します。フィードバックを基にしたデザイン改良の実践力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	UI/UXの改善プロセスと継続的なテスト
概要	UI/UXの改善プロセスと、継続的にテストを行う重要性を学びます。デザインを一度作って終わりではなく、常にフィードバックを受けながら改善し続ける方法を習得することで、品質の高いユーザー体験を提供するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	データ分析を活用したデザイン改善
概要	データ分析を活用して、デザインを改善する方法を学びます。ユーザー行動データを元に分析し、デザインに反映させることで、より効果的なUI/UXを提供するための方法を習得します。デザインの改善にデータを活用する重要性を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	アジャイルUXと反復的デザインプロセス
概要	アジャイルUXと反復的デザインプロセスを学び、ユーザー中心の開発を進めるための手法を習得します。短いサイクルでデザインを進化させるアジャイルの概念を取り入れ、効率的にUXデザインを改善するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	最終プロジェクト：UI/UX改善提案と発表
概要	最終プロジェクトでは、実際のUI/UX改善提案を作成し、発表する方法を学びます。自分のデザイン案を論理的に説明し、改善点を提案するスキルを習得することで、実務におけるプレゼンテーション能力を高めることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

11. ゲームUI/UX&アセット制作カリキュラム

NO	タイトル	備考
	ゲームUI/UXの基礎	
1コマ	ゲームUI/UXとは？（役割と基本原則）	
2コマ	ゲームジャンル別UI/UXの違い（RPG、FPS、アクションなど）	
3コマ	ゲームの情報設計（HUD、メニュー、インベントリ）	
4コマ	ゲームUIのレイアウトとナビゲーションの設計	
5コマ	UI/UXにおける色彩理論と視認性の向上	
6コマ	フィードバックとインタラクションデザイン（ボタン、アニメーション）	
7コマ	アクセシビリティを考慮したゲームUI	
8コマ	ユーザーテストの手法（A/Bテスト、プレイヤー行動分析）	
9コマ	有名ゲームのUI/UX分析（ケーススタディ）	
10コマ	UIアセットの作成（Figma/AdobeXDを使用）	
	2Dゲームアセット制作	
11コマ	2Dゲームアセットとは？（アイコン、スプライト、UIボタン）	
12コマ	Photoshop/Illustratorを活用した2Dデザイン基礎	
13コマ	2Dスプライトの作成（キャラクター、背景）	
14コマ	ピクセルアートの基本と制作手法	
15コマ	2Dアニメーション（スプライトシート・Spineの活用）	
16コマ	UIアイコンとHUDデザインの制作	
17コマ	2Dエフェクトのデザイン（爆発、炎、魔法）	
18コマ	タイポグラフィとフォント選び（ゲームに適した文字デザイン）	
19コマ	レイヤー管理とエクスポート（PNG、SVG、スプライトシート）	
20コマ	Unityへの2Dアセットのインポートと実装	
	3Dゲームアセット制作	
21コマ	3Dゲームアセットとは？（モデリング・テクスチャリング）	
22コマ	Blender/Mayaの基本操作（ナビゲーション、モデリングツール）	
23コマ	シンプルな3Dオブジェクトの作成（箱・球体・キャラクター）	
24コマ	UV展開とテクスチャペイントの基礎	
25コマ	PBR（物理ベースレンダリング）の概念と適用	
26コマ	3Dキャラクターのモデリング（低ポリ・高ポリ）	
27コマ	3Dリギングとアニメーションの基本	
28コマ	SubstancePainterを使ったテクスチャ制作	
29コマ	3Dオブジェクトのゲームエンジンへの適用	
30コマ	UnrealEngine/Unityでの3Dアセットの最適化	
	Unity・UnrealEngineの基礎	
31コマ	UnityとUnrealEngineの違い（どちらを選ぶべきか）	
32コマ	Unityの基本操作（インターフェースとプロジェクト設定）	
33コマ	UnrealEngineの基本操作（UIとワークフロー）	
34コマ	プレイヤーキャラクターの制御（移動・ジャンプ）	
35コマ	カメラと視点の設定（TPS/FPSの違い）	
36コマ	物理エンジンの基礎（重力、衝突判定）	
37コマ	ゲーム内UIの実装（UnityUI・UnrealUMG）	
38コマ	簡単なシェーダーとライティングの設定	
39コマ	ゲームエンジンにおける最適化の基本（LOD、テクスチャ圧縮）	
40コマ	ゲームエンジンでのインタラクション（ボタン、オブジェクトの反応）	
	ゲームプロトタイピング	
41コマ	ゲームプロトタイピングとは？（目的とアプローチ）	
42コマ	企画書・コンセプトの作成（ゲームアイデアの整理）	
43コマ	プレイヤー操作のプロトタイピング（基本操作を試作）	
44コマ	シンプルなゲームルールの実装（スコアシステムなど）	
45コマ	敵AIとNPCの基礎（動き・攻撃の設定）	
46コマ	インタラクション要素の追加（ドア開閉、アイテム取得）	
47コマ	簡易UIとHUDの実装（体力バー・マップ）	
48コマ	プレイテストとフィードバックの収集	
49コマ	迅速な改良と繰り返し開発（アジャイル手法）	
50コマ	簡単なゲームを完成させる（プロジェクト発表）	

ゲームUI/UXの基礎

1コマ	
タイトル	ゲームUI/UXとは？（役割と基本原則）
概要	ゲームUI/UXの基本的な概念とその役割を学びます。ユーザーインターフェース（UI）はプレイヤーとゲームがどのようにインタラクトするかを決定し、ユーザーエクスペリエンス（UX）はそのインタラクションがどれだけ快適で直感的であるかに焦点を当てます。この授業では、ゲームの魅力的なUI/UXをデザインするための基本原則と重要性を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	ゲームジャンル別UI/UXの違い（RPG、FPS、アクションなど）
概要	異なるゲームジャンルにおけるUI/UXの設計方法を学びます。RPGではストーリーテリングと複雑なメニューシステム、FPSでは瞬時に情報を得るためのHUD設計、アクションゲームでは直感的な操作を重視したUI設計など、ジャンルごとに異なる要求にどのように対応するかを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	ゲームの情報設計（HUD、メニュー、インベントリ）
概要	ゲーム内の情報設計における基本的な概念を学びます。HUD（ヘッドアップディスプレイ）やメニューシステム、インベントリの構築方法を理解し、プレイヤーが必要な情報を即座に確認できるような効果的なレイアウトや設計方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ゲームUIのレイアウトとナビゲーションの設計
概要	ゲーム内でのUIのレイアウトとナビゲーション設計の重要性を学びます。プレイヤーが直感的に操作できるUIを作成するためには、どの情報をどこに配置するか、またどのようにナビゲーションをシンプルで効果的に設計するかが鍵となります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	UI/UXにおける色彩理論と視認性の向上
概要	色彩理論と視認性の向上に関する基本的な原則を学びます。UIデザインにおける色の選び方やコントラストの調整を通じて、視覚的にわかりやすく、プレイヤーがストレスなくゲームを楽しめるUIを作成する方法を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	フィードバックとインタラクションデザイン（ボタン、アニメーション）
概要	プレイヤーの操作に対するフィードバックとインタラクションの重要性を学びます。ボタンのクリック、アニメーションの使い方、音声やビジュアルエフェクトの効果的な組み合わせを通じて、プレイヤーに直感的で楽しい体験を提供するための技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	アクセシビリティを考慮したゲームUI
概要	障害を持つプレイヤーにも配慮したアクセシビリティを考慮したゲームUIの設計方法を学びます。視覚、聴覚、運動能力に配慮したデザインを採用し、より多くのプレイヤーが楽しめるゲーム体験を提供するための技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ユーザーテストの手法（A/Bテスト、プレイヤー行動分析）
概要	ユーザーテストを通じてゲームUI/UXを改善する方法を学びます。A/Bテストやプレイヤー行動分析の手法を使って、実際のユーザーのフィードバックをもとにUI/UXの改善点を特定し、最適化するプロセスを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	有名ゲームのUI/UX分析（ケーススタディ）
概要	実際にリリースされた有名なゲームのUI/UXを分析し、どのように設計されているのかを学びます。成功したゲームと失敗したゲームの事例を比較し、どの要素がプレイヤーにとって重要であったかを明確にすることで、UI/UXの改善方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	UIアセットの作成（Figma/AdobeXDを使用）
概要	FigmaやAdobe XDを使って、ゲームUIに必要なアセット（ボタン、アイコン、メニューなど）の作成方法を学びます。これらのツールを使うことで、プロトタイピングから実際のアセット作成まで効率的に作業を進める技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2Dゲームアセット制作

11コマ	
タイトル	2Dゲームアセットとは？（アイコン、スプライト、UIボタン）
概要	2Dゲームアセットの基本的な要素として、アイコン、スプライト、UIボタンなどを学びます。これらのアセットは、ゲームの視覚的要素を構成し、プレイヤーにとって直感的で楽しい体験を提供します。どのようにこれらを作成し、ゲーム内で活用するかを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	Photoshop/Illustratorを活用した2Dデザイン基礎
概要	PhotoshopとIllustratorを使用した2Dデザインの基礎を学びます。これらのツールを使って、ゲームのアセットやUIパーツを効果的にデザインする方法を理解し、デザインをクリーンで効率的に仕上げるためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	2Dスプライトの作成（キャラクター、背景）
概要	2Dスプライトの作成方法を学びます。キャラクターや背景のスプライトを作成する際のテクニックや、スプライトシートの管理方法を習得し、ゲーム内でアニメーションや動きがスムーズに見えるようなスプライトデザインを行います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ピクセルアートの基本と制作手法
概要	ピクセルアートの基本的な技術と制作手法を学びます。小さなピクセル単位でデザインを行うピクセルアートは、レトロゲームに欠かせない技術であり、現代のゲームでも活用されています。この授業では、その作成方法と特徴を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	2Dアニメーション（スプライトシート・Spineの活用）
概要	2Dアニメーションを作成するための技術を学びます。スプライトシートを使用したアニメーションや、Spineを利用してキャラクターに動きを付ける方法を習得し、ゲーム内でキャラクターやオブジェクトが自然に動くようなアニメーションを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	UIアイコンとHUDデザインの制作
概要	ゲーム内で使用されるUIアイコンやHUD（ヘッドアップディスプレイ）のデザイン制作方法を学びます。アイコンはシンプルで視覚的に直感的であることが求められ、HUDはプレイヤーが必要な情報を瞬時に理解できるように配置を工夫する必要があります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	2Dエフェクトのデザイン（爆発、炎、魔法）
概要	ゲーム内で使われるエフェクト（爆発、炎、魔法など）のデザイン方法を学びます。これらのエフェクトはゲームの視覚的な魅力を高める重要な要素であり、エフェクトを効果的に作成し、ゲーム内で自然に見せるためのテクニックを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	タイポグラフィとフォント選び（ゲームに適した文字デザイン）
概要	ゲームに適したタイポグラフィとフォント選びの基礎を学びます。ゲーム内での文字のデザインは、視認性を高め、プレイヤーの没入感を向上させる重要な要素です。フォントの選定方法とその適用方法を学び、ゲームの世界観に合ったデザインを目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	レイヤー管理とエクスポート（PNG、SVG、スプライトシート）
概要	ゲームアセットを作成する際のレイヤー管理とエクスポート方法について学びます。PNG、SVG、スプライトシートなどの形式でエクスポートし、ゲームエンジンでスムーズに使用できるようにアセットを準備するためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	Unityへの2Dアセットのインポートと実装
概要	Unityで2Dアセットをインポートし、実際のゲームに組み込む方法を学びます。作成したアセットをゲーム内で動かすための基本的な設定や実装方法を理解し、ゲームのビジュアルが正しく表示されるように調整します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3Dゲームアセット制作

21コマ	
タイトル	3Dゲームアセットとは？（モデリング・テクスチャリング）
概要	3Dゲームアセットの基本的な要素であるモデリングとテクスチャリングを学びます。3Dオブジェクトの作成には、形状の設計だけでなく、表面にテクスチャを適用する方法も重要です。これにより、ゲーム内でリアルで魅力的な3Dアセットを作成する基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	Blender/Mayaの基本操作（ナビゲーション、モデリングツール）
概要	BlenderとMayaという2つの主要な3Dモデリングツールの基本操作を学びます。ナビゲーションの方法やモデリングツールを駆使して、3Dオブジェクトの作成をスムーズに進められるようになります。これらのツールの使い方を習得することで、効率的に3Dアセットを作成できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	シンプルな3Dオブジェクトの作成（箱・球体・キャラクター）
概要	シンプルな3Dオブジェクト（箱、球体、キャラクターなど）の作成方法を学びます。基本的な形状から始め、徐々に複雑な形状を作成することで、3Dモデリングの基礎的なスキルを養います。ゲーム内で使用できるシンプルな3Dアセットの作成方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	UV展開とテクスチャペイントの基礎
概要	3Dオブジェクトにテクスチャを適用するためのUV展開とテクスチャペイントの基本技術を学びます。UV展開は3Dモデルに2Dテクスチャを正確に適用するための作業であり、テクスチャペイントはモデルに色や模様を付ける作業です。この技術をマスターすることで、よりリアルな3Dアセットを作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	PBR（物理ベースレンダリング）の概念と適用
概要	PBR（物理ベースレンダリング）の基本的な概念とその適用方法を学びます。PBRは、光の反射や表面の質感をリアルにシミュレートする技術で、ゲーム内でリアルなビジュアルを実現するために必要不可欠な技術です。これを活用して、ゲームアセットの質感を向上させます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	3Dキャラクターのモデリング（低ポリ・高ポリ）
概要	低ポリゴンと高ポリゴンの3Dキャラクターモデリング技術を学びます。低ポリはゲーム内でのパフォーマンスを重視したモデルであり、高ポリは高精細なモデルです。用途に応じたキャラクターモデリングの方法を学び、効果的に作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	3Dリギングとアニメーションの基本
概要	3Dリギングとアニメーションの基本を学びます。リギングは3Dキャラクターに骨を追加して動かせるようにする作業で、アニメーションはキャラクターに動きを付ける作業です。これらを学ぶことで、ゲーム内で動きのあるキャラクターやオブジェクトを作成する基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	SubstancePainterを使ったテクスチャ制作
概要	SubstancePainterを使用したテクスチャ制作技術を学びます。このツールは、3Dオブジェクトにリアルなテクスチャを手軽に適用できる強力なツールです。特に、サーフェスのディテールや質感を精密に表現するために必要な技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	3Dオブジェクトのゲームエンジンへの適用
概要	作成した3Dオブジェクトをゲームエンジンに適用する方法を学びます。UnityやUnreal Engineに3Dアセットをインポートし、ゲーム内で動作させるための手順や設定方法を理解します。これにより、3Dアセットがゲーム内で正しく機能するようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	UnrealEngine/Unityでの3Dアセットの最適化
概要	Unreal EngineとUnityでの3Dアセットの最適化技術を学びます。ゲーム内でスムーズに動作するためには、3Dアセットの最適化が欠かせません。ポリゴン数の削減やテクスチャの圧縮など、パフォーマンスを最大化するための最適化手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

Unity・UnrealEngineの基礎

31コマ	
タイトル	UnityとUnrealEngineの違い（どちらを選ぶべきか）
概要	UnityとUnreal Engineの違いを理解し、どちらのゲームエンジンを選ぶべきかを学びます。各エンジンの特性や利点、使用用途に応じた選択肢を理解することで、自分のプロジェクトに最適なエンジンを選ぶための判断基準を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	Unityの基本操作（インターフェースとプロジェクト設定）
概要	Unityの基本的な操作方法を学びます。Unityのインターフェースやプロジェクト設定、シーンの作成方法などを理解し、ゲーム開発のスタートラインとして必要な基本操作を習得します。これにより、効率的なゲーム制作が可能になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	UnrealEngineの基本操作（UIとワークフロー）
概要	Unreal Engineの基本的な操作方法を学びます。UIの使い方やプロジェクト設定、ワークフローの理解を深めることで、Unreal Engineを使用したゲーム開発をスムーズに進めるための基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	プレイヤーキャラクターの制御（移動・ジャンプ）
概要	プレイヤーキャラクターの基本的な制御方法（移動やジャンプ）を学びます。ゲーム内でキャラクターが自然に動くためのコントロール技術を習得し、プレイヤーが快適に操作できるキャラクターを作成する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	カメラと視点の設定（TPS/FPSの違い）
概要	ゲームにおけるカメラと視点設定の方法を学びます。第三者視点（TPS）や一人称視点（FPS）など、視点の違いによる操作感の変化を理解し、ゲームデザインに適した視点を設定する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	物理エンジンの基礎（重力、衝突判定）
概要	ゲーム内での物理エンジンの基本的な概念を学びます。重力や衝突判定など、リアルな物理挙動をシミュレートするための技術を理解し、ゲームのリアルさを向上させるために必要な基礎を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	ゲーム内UIの実装 (UnityUI・UnrealUMG)
概要	UnityとUnreal Engineでゲーム内のUIを実装する方法を学びます。UnityのUIシステム (UnityUI) やUnreal EngineのUIシステム (UnrealUMG) を活用して、インタラクティブなUIを作成するための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	簡単なシェーダーとライティングの設定
概要	ゲーム内で使用する簡単なシェーダーの作成方法とライティングの設定方法を学びます。シェーダーはオブジェクトの見目を大きく変える要素であり、ライティングはゲームの雰囲気を作り出す重要な要素です。これらを効果的に活用する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	ゲームエンジンにおける最適化の基本 (LOD、テクスチャ圧縮)
概要	ゲームエンジンにおける最適化技術を学びます。LOD (レベル・オブ・ディテール) やテクスチャ圧縮などの技術を使って、ゲームのパフォーマンスを向上させるための方法を習得し、快適に動作するゲーム作りを目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	ゲームエンジンでのインタラクション (ボタン、オブジェクトの反応)
概要	ゲームエンジン内でインタラクションを実装する方法を学びます。ボタンを押したときやオブジェクトに反応がある場合、どのようにインタラクションを設計し、実装するかを理解し、ゲーム内でプレイヤーの操作に応じた反応を作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ゲームプロトタイピング

41コマ	
タイトル	ゲームプロトタイピングとは？（目的とアプローチ）
概要	ゲームプロトタイピングの目的とアプローチについて学びます。プロトタイプはゲームのアイデアや機能を早期に検証するための重要な手段です。限られたリソースで素早く試作品を作成し、問題点を洗い出す方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	企画書・コンセプトの作成（ゲームアイデアの整理）
概要	ゲーム企画書やコンセプト作成の方法を学びます。ゲームのアイデアを整理し、プロジェクトとして実行可能かつ魅力的な形にまとめる技術を習得します。これにより、ゲーム開発の方向性を明確にし、チームと共有するための準備が整います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	プレイヤー操作のプロトタイピング（基本操作を試作）
概要	ゲーム内でのプレイヤー操作のプロトタイピングを行います。キャラクターの移動やジャンプなどの基本的な操作を試作し、プレイヤーにとって自然で直感的な操作感を追求します。この段階でゲームの操作性を検証し、改善点を特定します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	シンプルなゲームルールの実装（スコアシステムなど）
概要	シンプルなゲームルールを実装する方法を学びます。スコアシステムやレベル進行など、基本的なゲームメカニクスを実装し、ゲームの基本的なルールを動作させるための技術を習得します。この実装を通じて、ゲームの進行に必要なシステムを作成します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	敵AIとNPCの基礎（動き・攻撃の設定）
概要	敵AIやNPC（ノンプレイヤーキャラクター）の基本的な動きや攻撃設定方法を学びます。AIを使って敵キャラクターがプレイヤーに反応するように設定し、ゲームの挑戦性を高めるための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	インタラクション要素の追加（ドア開閉、アイテム取得）
概要	ゲーム内のインタラクション要素（ドアの開閉、アイテムの取得など）の実装方法を学びます。これにより、プレイヤーが環境と対話するシステムを作り、ゲームの進行に深みを加える技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	簡易UIとHUDの実装（体力バー・マップ）
概要	簡易なUIやHUD（ヘッドアップディスプレイ）の実装方法を学びます。体力バーやマップなど、プレイヤーがゲームを進行する上で必要な情報を表示するためのシンプルなUIの作成方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	プレイテストとフィードバックの収集
概要	ゲームのプレイテストを行い、フィードバックを収集する方法を学びます。テストプレイヤーに実際にゲームをプレイしてもらい、問題点や改善点を抽出して、ゲームの品質向上に役立てる技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	迅速な改良と繰り返し開発（アジャイル手法）
概要	アジャイル手法を活用した迅速な改良と繰り返し開発の方法を学びます。ゲーム開発の進行において、柔軟に変更を加え、プレイヤーのフィードバックに基づいて迅速に改良を加えるための実践的な手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	簡単なゲームを完成させる（プロジェクト発表）
概要	最終的に簡単なゲームを完成させ、プロジェクトとして発表する方法を学びます。これまで学んだ技術を駆使して、実際にゲームを完成させ、チームやクラスメートに向けて発表する準備を行います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12. デジタルコンテンツ制作カリキュラム

NO	タイトル	備考
	デジタルイラスト制作	
1コマ	デジタルイラストの基礎（ツール紹介と環境設定）	
2コマ	ラフスケッチと構図の考え方	
3コマ	線画の描き方（ペンの種類と使い分け）	
4コマ	色の基本（カラー理論と配色）	
5コマ	光と影の表現（グラデーションとハードシャドウ）	
6コマ	キャラクターイラストの描き方（顔・体のバランス）	
7コマ	背景イラストの描き方（遠近法とパース）	
8コマ	ブラシとテキストの活用（Photoshop・ClipStudioPaint）	
9コマ	イラストの仕上げとエフェクト（発光・ぼかし）	
10コマ	ポートフォリオ用イラストの制作	
	SNS広告デザイン	
11コマ	SNS広告の基本（目的と種類）	
12コマ	ターゲット分析と広告デザイン戦略	
13コマ	視線誘導とレイアウトの基本	
14コマ	SNS向けのバナー広告デザイン（Instagram・Twitter・Facebook）	
15コマ	フォントとタイポグラフィの活用	
16コマ	色彩心理を活かした広告デザイン	
17コマ	CTA（CalltoAction）の設計	
18コマ	GIF・アニメーションバナーの作成（Canva・Photoshop）	
19コマ	SNS広告のABテストと効果測定	
20コマ	広告デザインのトレンド分析	
	動画撮影と編集	
21コマ	動画制作の基本（プリプロダクション・撮影・編集）	
22コマ	動画の構成とストーリーボード作成	
23コマ	カメラの基本操作（露出・フレーミング・ホワイトバランス）	
24コマ	ライティング技術（自然光・人工照明の活用）	
25コマ	音声録音とマイク選び（環境音対策）	
26コマ	PremiereProを使った基本編集（カット・トリミング）	
27コマ	色補正とカラーグレーディング	
28コマ	テロップとグラフィックの追加（AfterEffectsとの連携）	
29コマ	BGMと効果音の選び方と編集	
30コマ	動画の書き出しと最適化（SNS・YouTube向け）	
	アニメーション制作	
31コマ	アニメーションの基礎理論（12の基本原則）	
32コマ	AfterEffectsの基本操作（UIとワークフロー）	
33コマ	キーフレームとイージングの使い方	
34コマ	2Dキャラクターのアニメーション（リグとボーン）	
35コマ	モーショングラフィックスの基礎（シェイプアニメーション）	
36コマ	トランジションと画面切り替えエフェクト	
37コマ	パーティクルエフェクトの活用	
38コマ	アニメーション用音声・効果音の組み込み	
39コマ	ループアニメーションの作成	
40コマ	アニメーションの書き出しと最適化	
	VFXと合成技術	
41コマ	VFX（VisualEffects）とは？基礎概念と歴史	
42コマ	グリーンスクリーン（クロマキー合成）の基本	
43コマ	AfterEffectsでのマスキングとトラッキング	
44コマ	3Dカメラトラッキングとオブジェクト合成	
45コマ	炎・煙・爆発エフェクトの作成（TrapcodeParticular）	
46コマ	モーションプラーとエネルギーエフェクト	
47コマ	映画風カラコレ（LUTの適用）	
48コマ	VFXを活用したタイトルデザイン	
49コマ	実写と3DCGの合成（Blenderとの連携）	
50コマ	VFXショートムービーの制作	

デジタルイラスト制作

1コマ	
タイトル	デジタルイラストの基礎（ツール紹介と環境設定）
概要	この講座では、デジタルイラスト制作に必要な基本的なツールと環境設定について学びます。主に、絵を描くために使用するソフトウェアやハードウェアの選び方、初期設定の方法を理解し、効率的に作業を進めるための基盤を作ることができます。初心者にも分かりやすく、デジタル環境を整える重要性を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	ラフスケッチと構図の考え方
概要	ラフスケッチと構図は、イラスト制作の基礎となる重要な要素です。この講座では、アイデアを素早く形にするためのラフスケッチ技法を学び、視覚的に効果的な構図を作成するための基本的な考え方を習得します。視覚的なバランスや焦点を意識しながら、イラストの骨組みを整える技術を身に付けます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	線画の描き方（ペンの種類と使い分け）
概要	線画はデジタルイラストにおける重要な要素であり、この講座ではペンツールを使いこなす方法を学びます。ペンの種類や設定を理解し、線の太さや質感を自由に変えることで、表現力豊かな線画を描く技術を習得します。繊細なタッチから力強いラインまで、線の使い分けを学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	色の基本（カラー理論と配色）
概要	色彩理論と配色の基本を学ぶことで、イラストに深みと調和を持たせることができます。この講座では、色の相性や色相環を活用した配色テクニックを学び、視覚的に魅力的な作品を作り上げるための基本的な知識を習得します。カラーパレットを作成する方法や、特定のムードを表現する色使いも学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	光と影の表現（グラデーションとハードシャドウ）
概要	光と影の使い方は、イラストに立体感を与えるために不可欠です。この講座では、グラデーションを使った柔らかな影や、ハードシャドウによる強いコントラストを効果的に描く方法を学びます。光源の位置を意識しながら、立体感を強調するための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	キャラクターイラストの描き方（顔・体のバランス）
概要	キャラクターイラストを描く際に重要なのは、顔や体のバランスです。この講座では、人物の基本的な体格や顔の比率、プロポーションを学び、キャラクターを自然に見せるための技術を習得します。また、感情や性格を反映させるための微妙なバランス調整の方法も学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	背景イラストの描き方（遠近法とパース）
概要	背景イラストにおいては、遠近法やパースの使い方が重要です。この講座では、空間を立体的に表現するための基本的な遠近法の原則を学び、空間をリアルに描くためのテクニックを習得します。背景に深みを持たせ、物体の配置や視点を調整する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	ブラシとテクスチャの活用（Photoshop・ClipStudioPaint）
概要	デジタルイラストにおいて、ブラシやテクスチャをうまく活用することで、作品に豊かな表現を加えることができます。この講座では、PhotoshopやClipStudioPaintで利用できるブラシの使い方やテクスチャの追加方法を学び、個性的で魅力的なイラストを制作するための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	イラストの仕上げとエフェクト（発光・ぼかし）
概要	イラストの完成度を高めるためには、仕上げやエフェクトを加えることが重要です。この講座では、発光やぼかしを使って、作品に動きや空気感を加える方法を学びます。イラストに光や雰囲気を持たせ、より完成度の高い作品に仕上げる技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	ポートフォリオ用イラストの制作
概要	ポートフォリオは、自分のスキルを効果的にアピールするための重要なツールです。この講座では、プロフェッショナルなポートフォリオを作成するためのイラスト制作を学びます。自分の強みを引き出し、作品の魅力を伝えるためのデザインやレイアウトの考え方も学べます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

SNS広告デザイン

11コマ	
タイトル	SNS広告の基本（目的と種類）
概要	SNS広告を効果的に活用するためには、その目的や種類を理解することが重要です。この講座では、SNS広告がどのような目的で利用され、どの種類の広告がどのような効果を持つのかを学びます。ターゲットに応じた広告戦略を練り、目的に合った広告の選択ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	ターゲット分析と広告デザイン戦略
概要	広告の成功には、ターゲット層を正確に分析し、それに基づいたデザイン戦略を立てることが不可欠です。この講座では、ターゲット層を特定する方法と、それに適したビジュアルデザインの作成方法を学びます。消費者心理を理解し、広告の効果を最大化するデザイン戦略を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	視線誘導とレイアウトの基本
概要	視線誘導とレイアウトは、広告デザインの要となる技術です。この講座では、視覚的な流れを作り出し、ターゲットの視線を効率的に誘導する方法を学びます。レイアウトの基本を押さえた上で、効果的に情報を伝えるためのデザイン手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	SNS向けのバナー広告デザイン (Instagram・Twitter・Facebook)
概要	SNSプラットフォームに合わせたバナー広告のデザイン方法を学びます。この講座では、各SNSの特性を理解し、それぞれのプラットフォームに適した広告バナーを作成する技術を習得します。視覚的に目を引くデザインを作り、ユーザーの関心を引くための要素を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	フォントとタイポグラフィの活用
概要	フォントとタイポグラフィは、広告のメッセージを効果的に伝えるための重要な要素です。この講座では、フォントの選び方やタイポグラフィの基本を学び、視覚的に魅力的で読みやすい広告デザインを作成する技術を習得します。文字の配置やバランスを意識したデザイン方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	色彩心理を活かした広告デザイン
概要	色彩は、感情や行動に大きな影響を与えるため、広告デザインにおいて重要な役割を果たします。この講座では、色彩心理を活かしたデザインを学び、色の使い方によってターゲットの反応を引き出す方法を習得します。感情や印象をコントロールする色使いの技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	CTA (CalltoAction) の設計
概要	広告の目的を達成するためには、明確な行動喚起 (CTA) が必要です。この講座では、効果的なCTAのデザイン方法を学び、ターゲットがアクションを起こすように誘導する技術を習得します。言葉の選び方や配置の工夫によって、CTAの効果を最大化する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	GIF・アニメーションバナーの作成 (Canva・Photoshop)
概要	動きのある広告バナー (GIFやアニメーション) は、注目を集めるための有効な手段です。この講座では、CanvaやPhotoshopを使用して、動きのあるバナーを作成する方法を学びます。効果的なアニメーションを使った広告作成技術を習得し、視覚的に魅力的なバナーを作り上げます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	SNS広告のABテストと効果測定
概要	SNS広告を効果的に運用するためには、ABテストを行い、広告の効果を測定することが必要です。この講座では、ABテストの実施方法とその分析方法を学び、広告キャンペーンのパフォーマンスを評価して最適化する方法を習得します。データを基にした意思決定の技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	広告デザインのトレンド分析
概要	広告デザインは常に進化しており、トレンドを把握することが重要です。この講座では、最新の広告デザインのトレンドを分析し、それを広告制作にどう活かすかを学びます。流行を取り入れた効果的なデザイン手法を習得し、現代的で魅力的な広告を作成する技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

動画撮影と編集

21コマ	
タイトル	動画制作の基本（プリプロダクション・撮影・編集）
概要	動画制作の基本的な流れを学びます。この講座では、プリプロダクション（企画・脚本作成）、撮影、そして編集に至るまでの一連のプロセスを理解し、実際の制作にどのように取り組むかを学びます。動画制作の各段階における重要なステップと注意点を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	動画の構成とストーリーボード作成
概要	動画制作において、ストーリーボードは重要な設計図です。この講座では、動画の構成を計画し、ストーリーボードを作成する方法を学びます。シーンの流れやカメラアングル、登場人物の動きなどを事前に視覚化することで、スムーズな撮影と編集を実現する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	カメラの基本操作（露出・フレーミング・ホワイトバランス）
概要	動画制作において、カメラの基本的な操作を理解することが重要です。この講座では、露出、フレーミング、ホワイトバランスなど、撮影時に必要な基本的なカメラ設定を学びます。これにより、撮影現場での技術的な問題を解決し、映像品質を高めるための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	ライティング技術（自然光・人工照明の活用）
概要	ライティングは映像の雰囲気や印象を大きく左右します。この講座では、自然光と人工照明を効果的に活用するための基本的な技術を学びます。シーンに応じた光の使い方を習得し、撮影するシチュエーションに最適なライティングを作り出す方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	音声録音とマイク選び（環境音対策）
概要	音声は動画制作において非常に重要な要素です。この講座では、適切なマイクの選び方や録音方法、環境音の対策について学びます。映像と音声を完璧に調和させ、音質を向上させるための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	PremiereProを使った基本編集（カット・トリミング）
概要	動画編集ソフト「PremierePro」を使って、基本的な編集技術を学びます。この講座では、カットやトリミングを行い、必要な部分だけを残す技術を習得します。映像を効果的に編集するための基本操作を学び、スムーズで視覚的に魅力的な動画を作成できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	色補正とカラーグレーディング
概要	色補正とカラーグレーディングは、映像の印象を大きく変える重要な技術です。この講座では、映像の色を補正し、カラーグレーディングを行って映像の雰囲気や感情を表現する方法を学びます。映像の統一感を持たせ、視覚的なインパクトを強化する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	テロップとグラフィックの追加（AfterEffectsとの連携）
概要	映像にテロップやグラフィックを追加することで、情報を視覚的に伝えることができます。この講座では、AfterEffectsを使ってテロップやグラフィックを追加する方法を学びます。映像の内容に合わせて、効果的にテキストやグラフィックを挿入する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	BGMと効果音の選び方と編集
概要	BGMと効果音は動画において感情を引き出すために欠かせません。この講座では、BGMと効果音を選ぶ際の基準や編集方法を学びます。適切な音楽と効果音を使用して、映像の雰囲気やストーリーを強化する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	動画の書き出しと最適化（SNS・YouTube向け）
概要	動画を完成させた後、書き出しと最適化は重要な作業です。この講座では、SNSやYouTube向けに最適な動画フォーマットで書き出す方法を学びます。視聴者に適した画質とファイルサイズを選び、効果的に動画を配信する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

アニメーション制作

31コマ	
タイトル	アニメーションの基礎理論（12の基本原則）
概要	アニメーションの作成には、一定の理論と原則が必要です。この講座では、アニメーションの基本的な12の原則を学び、キャラクターや物体の動きが自然で魅力的に見えるようにするための技術を習得します。動きの流れやタイミングを理解し、表現力のあるアニメーションを作成する基礎を身に付けます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	AfterEffectsの基本操作（UIとワークフロー）
概要	AfterEffectsは、アニメーション制作やモーショングラフィックスに使われる強力なツールです。この講座では、AfterEffectsの基本操作やユーザーインターフェース（UI）の理解、効率的なワークフローを学びます。ソフトウェアの基本的な使い方を習得し、プロジェクト管理や作業の効率化を実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	キーフレームとイージングの使い方
概要	アニメーションにおけるキーフレームとイージングは、動きの自然さを決定づける重要な要素です。この講座では、キーフレームの基本操作と、イージングを使った滑らかな動きの作り方を学びます。アニメーションのタイミングや流れを制御する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	2Dキャラクターのアニメーション（リグとボーン）
概要	2Dキャラクターアニメーションでは、リグとボーンを使用してキャラクターの動きを作成します。この講座では、キャラクターに骨構造を設定し、リグを使って効率的に動きを作る方法を学びます。キャラクターの自然な動きを作り出すための技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	モーショングラフィックスの基礎（シェイプアニメーション）
概要	モーショングラフィックスは、アニメーションとグラフィックデザインを融合させた表現技法です。この講座では、シェイプアニメーションを使って、視覚的に魅力的な動きを作成する方法を学びます。図形やオブジェクトを動かし、インパクトのあるアニメーションを作り上げる技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	トランジションと画面切り替えエフェクト
概要	トランジションと画面切り替えは、アニメーションや動画の流れを滑らかにするために重要です。この講座では、シーン間の切り替えを効果的に行うためのエフェクトやテクニックを学びます。動画のストーリーを途切れさせず、視覚的に魅力的な切り替えを作り上げる技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	パーティクルエフェクトの活用
概要	パーティクルエフェクトは、煙や火花、雨などの自然な現象をシミュレートするために使用されます。この講座では、AfterEffectsを使用してパーティクルエフェクトを作成し、映像にリアルで動きのあるエフェクトを追加する方法を学びます。視覚的に迫力ある映像表現を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	アニメーション用音声・効果音の組み込み
概要	アニメーションには音声や効果音を組み込むことで、動きがさらに引き立ちます。この講座では、アニメーションに適切な音声や効果音を組み込む方法を学びます。音と映像をシンクロさせる技術を習得し、映像表現を強化する方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	ループアニメーションの作成
概要	ループアニメーションは、一定の動きを繰り返すアニメーションです。この講座では、ループアニメーションの作成方法を学びます。動きが途切れることなく繰り返し再生されるアニメーションを作成し、効果的に使用する方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	アニメーションの書き出しと最適化
概要	アニメーションの書き出しには、ファイル形式や最適化が重要です。この講座では、アニメーションを最適な形式で書き出す方法を学びます。SNSやウェブサイトに適したファイルサイズや画質を選び、アニメーションを効率的に配信する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

VFXと合成技術

41コマ	
タイトル	VFX (VisualEffects) とは？基礎概念と歴史
概要	VFX (視覚効果) は、映画やテレビ番組で使用される強力な技術です。この講座では、VFXの基本的な概念と歴史を学びます。視覚効果の技術がどのように進化してきたのか、また、現代の映像制作においてVFXがどのように利用されているのかを理解します。VFXの重要性を学び、その応用可能性を探ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	グリーンスクリーン (クロマキー合成) の基本
概要	クロマキー合成は、異なる背景を合成するための重要な技術です。この講座では、グリーンスクリーンを使用して、人物やオブジェクトを背景から分離し、別の背景に合成する方法を学びます。クロマキー合成の基礎を理解し、映像に効果的な背景を追加する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	AfterEffectsでのマスキングとトラッキング
概要	マスキングとトラッキングは、映像編集における重要な技術です。この講座では、AfterEffectsを使用して、マスキングによって特定の部分を切り抜き、トラッキングで動くオブジェクトを追跡する方法を学びます。複雑な合成を行うための基本的な手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	3Dカメラトラッキングとオブジェクト合成
概要	3Dカメラトラッキングは、3D空間にオブジェクトを合成するために欠かせない技術です。この講座では、3Dカメラトラッキングを使用して、実際のカメラの動きに合わせて3Dオブジェクトを合成する方法を学びます。リアルな3Dエフェクトを映像に加える技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	炎・煙・爆発エフェクトの作成 (TrapcodeParticular)
概要	VFXにおいて、炎、煙、爆発などのエフェクトは非常に重要な要素です。この講座では、Trapcode Particularを使用して、炎や煙、爆発エフェクトを作成する方法を学びます。リアルで迫力のあるエフェクトを作成し、映像に動的な要素を追加する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	モーションプラーとエネルギーエフェクト
概要	モーションプラーは、動きの速さや感覚をリアルに表現するために使用されます。この講座では、モーションプラーとエネルギーエフェクトを使って、動きのある映像にダイナミックな効果を加える方法を学びます。リアルで迫力ある動きを演出する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	映画風カラコレ (LUTの適用)
概要	映画のような色調を作り出すために、カラコレ (カラーグレーディング) は非常に重要です。この講座では、LUT (Look-Up Table) を使用して、映像に映画風のカラートーンを適用する方法を学びます。映像のムードを変えるためのテクニックを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	VFXを活用したタイトルデザイン
概要	VFXを活用したタイトルデザインは、映画や映像作品の印象を大きく左右します。この講座では、VFX技術を使用して、インパクトのあるタイトルデザインを作成する方法を学びます。映像に合わせたタイトルの動きやエフェクトをデザインし、作品に深みを与える技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	実写と3DCGの合成（Blenderとの連携）
概要	実写映像と3DCGを組み合わせる技術は、VFXの中でも特に重要です。この講座では、実写映像に3DCGを合成する方法を学びます。Blenderを使用して3Dオブジェクトを作成し、実写映像に合成する技術を習得します。リアルな合成を実現するための基本的な手法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	VFXショートムービーの制作
概要	VFXの技術を実際に活用して、ショートムービーを制作するプロジェクトです。この講座では、VFXの要素を組み合わせ、完成度の高いショートムービーを作り上げる方法を学びます。企画から撮影、編集、VFXの合成まで、一貫した制作プロセスを習得し、最終的な完成作品を作成する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13. 実践型デザインキャリアカリキュラム

NO	タイトル	備考
	実践的なデザインプロジェクト	
1コマ	実践プロジェクトの進め方（ワークフローとタスク管理）	
2コマ	デザインブリーフの作成と要件定義	
3コマ	コンセプトアートとムードボードの作成	
4コマ	ターゲット市場とユーザーリサーチの実施	
5コマ	UI/UXプロジェクトの設計（ワイヤーフレーム作成）	
6コマ	ブランドアイデンティティの構築（ロゴ・カラー・フォント）	
7コマ	Webデザインのプロトタイピング（Figma/AdobeXD）	
8コマ	広告・SNSバナーのデザインと展開	
9コマ	印刷物デザインの実践（パンフレット・ポスター）	
10コマ	実案件を想定したプロジェクトのプレゼンテーション	
	クライアントワークのシミュレーション	
11コマ	クライアントワークの流れと基礎知識	
12コマ	クライアントとのヒアリング（ニーズの把握と質問力）	
13コマ	要件定義と提案資料の作成	
14コマ	デザインの方向性決定（フィードバックの活用）	
15コマ	クライアントへのデザインプレゼンテーション	
16コマ	修正依頼と対応の進め方（フィードバック管理）	
17コマ	予算とスケジュールの管理	
18コマ	デザイン契約と著作権の基礎知識	
19コマ	クライアントとの円滑なコミュニケーション方法	
20コマ	フリーランスと企業デザイナーの働き方の違い	
	チームワークとコラボレーション	
21コマ	チームプロジェクトの進め方（アジャイルとウォーターフォール）	
22コマ	役割分担とタスク管理（Trello/Asana/Notion）	
23コマ	デザイナーとエンジニアの協業（デザインシステムの共有）	
24コマ	コミュニケーションツールの活用（Slack/Discord）	
25コマ	デザインレビューの実施方法（フィードバック文化）	
26コマ	共同作業のためのデータ管理とバージョン管理（Figma/GitHub）	
27コマ	オンラインとオフラインでの効果的なコラボレーション	
28コマ	トラブルシューティングとチーム内の問題解決	
29コマ	成功するチームワークのための心構えとリーダーシップ	
30コマ	実際のチームワークプロジェクトの発表	
	デザインコンペティション参加	
31コマ	デザインコンペティションの概要と選び方	
32コマ	過去の受賞作品の分析（傾向と特徴）	
33コマ	コンペに向けたリサーチと企画の立て方	
34コマ	コンセプトワークとプレゼンテーションの準備	
35コマ	競争力のあるデザインのポイント（独創性・トレンド）	
36コマ	クオリティとスピードのバランス	
37コマ	フィードバックを活用したデザインブラッシュアップ	
38コマ	エントリーシートと応募書類の作成	
39コマ	コンペ終了後の振り返りと学び	
40コマ	デザインコンペを活用したキャリアアップ戦略	
	ポートフォリオ制作	
41コマ	ポートフォリオの目的とターゲットの明確化	
42コマ	ポートフォリオに掲載するプロジェクトの選定	
43コマ	デザインのストーリーテリング（プロセスを伝える）	
44コマ	レイアウトと構成の設計（見やすさとブランディング）	
45コマ	オンラインポートフォリオの作成（Behance/Dribbble/Notion）	
46コマ	印刷用ポートフォリオのデザイン（PDF・冊子）	
47コマ	自己紹介ページの作成とブランディング	
48コマ	履歴書・職務経歴書とポートフォリオの連携	
49コマ	ポートフォリオのプレゼンテーションと面接対策	
50コマ	業界のプロからのフィードバックと最終ブラッシュアップ	

実践的なデザインプロジェクト

1コマ	
タイトル	実践プロジェクトの進め方（ワークフローとタスク管理）
概要	実践的なプロジェクトを効率よく進めるために、ワークフローとタスク管理の基本を学びます。プロジェクトの全体像を把握し、各タスクを適切に割り当て、進行をスムーズにする方法を習得します。これにより、プロジェクトの進行管理能力を高め、納期や品質の確保に貢献します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	デザインブリーフの作成と要件定義
概要	デザインブリーフを作成することによって、クライアントのニーズや要求を正確に理解し、明確に定義する方法を学びます。要件定義を行うことで、デザインが目的に沿ったものになるよう、進行中の課題に対して方向性を提供するスキルが身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	コンセプトアートとムードボードの作成
概要	コンセプトアートとムードボードを作成することで、プロジェクトのビジュアルアイデンティティを明確化し、アイデアを具現化する方法を学びます。このスキルにより、チームメンバーやクライアントとのビジュアルコミュニケーションを円滑にし、プロジェクトの初期段階での方向性を決定する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	ターゲット市場とユーザーリサーチの実施
概要	ターゲット市場を特定し、ユーザーリサーチを実施することで、デザインの方向性や機能面に反映させる実践的な方法を学びます。ユーザーのニーズに基づいたデザインを作成する力を養い、エンドユーザーに適したデザインを提供する重要性を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	UI/UXプロジェクトの設計（ワイヤーフレーム作成）
概要	UI/UXデザインにおけるワイヤーフレームの作成方法を学び、ユーザーインターフェースの構造とユーザー体験を視覚化する技術を習得します。これにより、使いやすく効果的なデザインを形にし、ユーザー中心のデザインプロセスを推進することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	ブランドアイデンティティの構築（ロゴ・カラー・フォント）
概要	ブランドのアイデンティティを構築するために、ロゴやカラー、フォントを効果的に選定し、統一感のあるデザインを作成する方法を学びます。ブランドの個性を視覚的に表現する力を養い、一貫性のあるブランドイメージを創造する技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	Webデザインのプロトタイピング（Figma/AdobeXD）
概要	WebデザインのプロトタイピングツールであるFigmaやAdobe XDを使用して、インタラクティブなデザインのプロトタイプを作成する方法を学びます。これにより、デザイン案を実際に試すことができ、ユーザー体験の確認や改善を行いながら進めるスキルが身につきます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	広告・SNSバナーのデザインと展開
概要	広告やSNSバナーのデザインを学び、ターゲット層に適したメッセージを視覚的に伝える技術を習得します。効果的なデザインを通じてブランドの認知度を高め、SNSや広告媒体で成功を収めるためのスキルを実践的に学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	印刷物デザインの実践（パンフレット・ポスター）
概要	パンフレットやポスターなどの印刷物デザインを通じて、紙媒体での効果的なレイアウトやデザインの基本を学びます。これにより、印刷物を通じて視覚的に情報を伝える能力を高め、プロフェッショナルなデザインを作成するスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	実案件を想定したプロジェクトのプレゼンテーション
概要	実際の案件を想定し、プロジェクトの進行状況や成果物をプレゼンテーションで伝える方法を学びます。自信を持ってデザインを発表し、クライアントやチームメンバーとのコミュニケーションを円滑に進める能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

クライアントワークのシミュレーション

11コマ	
タイトル	クライアントワークの流れと基礎知識
概要	クライアントとの効果的な仕事の進め方を学びます。クライアントのニーズに応じて提案内容を調整し、信頼関係を築くための基礎知識を身につけます。これにより、クライアントとの協力を円滑にし、実際のプロジェクトで役立つスキルを獲得できます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	クライアントとのヒアリング（ニーズの把握と質問力）
概要	クライアントのニーズを的確に把握するためのヒアリング方法を学びます。的確な質問力を駆使して、クライアントの期待を超えるデザインを提案できるようになり、最適な解決策を見つけるためのスキルを高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	要件定義と提案資料の作成
概要	プロジェクトの要件を正確に定義し、それに基づいた提案資料を作成する方法を学びます。要件に沿った明確な提案を通じて、クライアントとの合意形成をスムーズに進め、プロジェクトの成功に繋がる基盤を作ります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	デザインの方向性決定（フィードバックの活用）
概要	フィードバックを適切に活用し、デザインの方向性を決定する方法を学びます。クライアントやチームからの意見を取り入れながら、より良いデザインにブラッシュアップする技術を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	クライアントへのデザインプレゼンテーション
概要	デザイン案をクライアントに効果的にプレゼンテーションするスキルを学びます。明確な説明や説得力を持ってデザインを提案することにより、クライアントの理解を得やすくし、プロジェクトを前進させる力を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	修正依頼と対応の進め方（フィードバック管理）
概要	クライアントからの修正依頼に適切に対応する方法を学びます。フィードバックを効率的に管理し、必要な修正を行うことで、スムーズなプロジェクト進行とクライアント満足を実現するスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	予算とスケジュールの管理
概要	プロジェクトの予算とスケジュールを管理する方法を学びます。納期を守りつつ、コストを最適化する方法を理解することで、プロジェクトを効率的に進行させ、ビジネス的な視点を強化します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	デザイン契約と著作権の基礎知識
概要	デザイン契約や著作権についての基本的な知識を学びます。契約書の作成や著作権の取り扱いに関する法律的な理解を深め、トラブルを避けるためのプロフェッショナルな対応力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	クライアントとの円滑なコミュニケーション方法
概要	クライアントとの円滑なコミュニケーションを進めるためのスキルを学びます。クライアントの期待に応え、協力的な関係を築くことで、プロジェクトがスムーズに進行するような対話術を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	フリーランスと企業デザイナーの働き方の違い
概要	フリーランスと企業内デザイナーの働き方の違いを学びます。両者の特徴やメリット・デメリットを理解し、自分に適した働き方を選択するための指針を得ることができます。また、それぞれの働き方における成功のためのポイントを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

チームワークとコラボレーション

21コマ	
タイトル	チームプロジェクトの進め方（アジャイルとウォーターフォール）
概要	チームプロジェクトの進行方法であるアジャイルとウォーターフォールについて学びます。それぞれの手法の特徴を理解し、プロジェクトの内容や状況に応じて適切な方法を選択できるスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	役割分担とタスク管理（Trello/Asana/Notion）
概要	プロジェクトにおける役割分担とタスク管理をツール（Trello、Asana、Notion）を使って効率的に行う方法を学びます。これにより、チームの進行状況を可視化し、円滑な進行を実現するためのスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	デザイナーとエンジニアの協業（デザインシステムの共有）
概要	デザイナーとエンジニアが協力して進めるプロジェクトにおいて、デザインシステムを共有する方法を学びます。双方の作業を効率化し、共通の理解を得ることで、クオリティの高い成果物を作り上げる能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	コミュニケーションツールの活用（Slack/Discord）
概要	SlackやDiscordなどのコミュニケーションツールを活用して、チーム内の情報共有や連携を効率化する方法を学びます。これにより、リモート環境でもスムーズなコミュニケーションを実現し、プロジェクトを円滑に進めるためのスキルを高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	デザインレビューの実施方法（フィードバック文化）
概要	デザインレビューを通じて、フィードバックを効果的に活用する方法を学びます。ポジティブなフィードバック文化を構築し、デザインの質を向上させるための建設的な意見交換を行うスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	共同作業のためのデータ管理とバージョン管理（Figma/GitHub）
概要	共同作業でデータ管理やバージョン管理を行う方法を学びます。FigmaやGitHubを活用し、チームメンバーとのデザインデータの共有やバージョン管理を効率化し、作業のミスを防ぐスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	オンラインとオフラインでの効果的なコラボレーション
概要	オンラインとオフライン両方の環境で、効果的にコラボレーションを進める方法を学びます。リモートワークと対面での作業のそれぞれの特徴を理解し、どちらでも高い成果を上げるためのコミュニケーション方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	トラブルシューティングとチーム内の問題解決
概要	チーム内で発生するトラブルや問題を解決するための方法を学びます。問題解決のプロセスを理解し、冷静に対応する力を身につけ、プロジェクトの進行を円滑に保つためのスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	成功するチームワークのための心構えとリーダーシップ
概要	成功するチームワークを作るための心構えとリーダーシップを学びます。チームのモチベーションを高め、リーダーとしてチームを引っ張る力を養うと共に、協力し合いながら目標達成を目指すスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	実際のチームワークプロジェクトの発表
概要	実際にチームで取り組んだプロジェクトの成果を発表する方法を学びます。チームでの共同作業の結果を他者に効果的に伝え、評価を得るためのプレゼンテーションスキルを磨き、プロジェクトの成果をアピールする力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザインコンペティション参加

31コマ	
タイトル	デザインコンペティションの概要と選び方
概要	デザインコンペティションの概要とその選び方を学びます。自分に適したコンペを選定し、どのように競争力のあるデザインを提供できるかを理解することで、コンペ参加のメリットと戦略を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	過去の受賞作品の分析（傾向と特徴）
概要	過去の受賞作品を分析し、どのようなデザインが評価されているのか、その傾向や特徴を学びます。これにより、競争力のあるデザインを作成するための参考となり、コンペで成功するためのヒントを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	コンペに向けたリサーチと企画の立て方
概要	デザインコンペに向けたリサーチと企画の立て方を学びます。市場やトレンドを分析し、どのように競争優位性を持たせたデザインを提案するかを理解し、効果的な準備を行うスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	コンセプトワークとプレゼンテーションの準備
概要	コンセプトワークを通じて、デザイン案を具体的な形にする過程を学び、プレゼンテーションの準備方法を習得します。自信を持ってデザイン案を伝えるための技術を身につけ、コンペでの成功に繋がるスキルを磨きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	競争力のあるデザインのポイント（独創性・トレンド）
概要	競争力のあるデザインを作成するためのポイントを学びます。独創性や最新のデザイントレンドを取り入れ、他の参加者と差別化する方法を理解し、目を引くデザインを創り出す力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	クオリティとスピードのバランス
概要	デザインのクオリティと作業スピードのバランスを取る方法を学びます。納期に間に合わせながらも、高品質なデザインを提供するための時間管理や効率的な作業手法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	フィードバックを活用したデザインブラッシュアップ
概要	フィードバックを取り入れてデザインをブラッシュアップする方法を学びます。受けた意見を適切に活用し、デザインをより良いものにしていく技術を習得することで、最終的に優れた成果物を生み出します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	エントリーシートと応募書類の作成
概要	デザインコンペに応募するためのエントリーシートや応募書類の作成方法を学びます。適切に自分の実績や強みを伝える書類作成スキルを習得し、コンペ参加の第一歩を確実に踏み出す力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	コンペ終了後の振り返りと学び
概要	コンペが終了した後、結果に関わらず振り返りを行い、学びを得る方法を学びます。自分のデザインプロセスや参加方法を振り返り、次回に生かせる改善点を見つけるスキルを養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	デザインコンペを活用したキャリアアップ戦略
概要	デザインコンペを通じてキャリアアップを図るための戦略を学びます。コンペに参加することで得られる経験や評価をどのように活用し、次のステップに繋げていくかを理解し、キャリア形成に役立つ具体的なアクションを計画する力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

ポートフォリオ制作

41コマ	
タイトル	ポートフォリオの目的とターゲットの明確化
概要	ポートフォリオの目的を明確にし、ターゲットとする顧客層や業界に合わせた構成を学びます。どのようなプロジェクトを掲載するべきか、見せ方を工夫し、効果的なポートフォリオを作成するための基盤を築きます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	ポートフォリオに掲載するプロジェクトの選定
概要	ポートフォリオにどのプロジェクトを掲載するか、その選定基準を学びます。自分の強みや経験を最大限にアピールできる作品を選び、ターゲットとなるクライアントに魅力的に見せるためのポイントを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	デザインのストーリーテリング（プロセスを伝える）
概要	デザインのストーリーテリングを学び、プロジェクトの背後にある考えやプロセスを効果的に伝える方法を習得します。デザインがどのようにして生まれたか、過程を魅力的に紹介することで、視覚的な成果物だけでなく、思考プロセスを伝える力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	レイアウトと構成の設計（見やすさとブランディング）
概要	デザインにおけるレイアウトと構成を学び、視覚的な効果を最大化する方法を理解します。見やすさとブランドの一貫性を保ちながら、情報を効果的に伝えるデザインの基本を身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	オンラインポートフォリオの作成 (Behance/Dribbble/Notion)
概要	Behance、Dribbble、Notionなどのオンラインプラットフォームを利用して、効果的なポートフォリオを作成する方法を学びます。これにより、自分のデザイン作品を世界に発信し、潜在的なクライアントや採用担当者にアピールする力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	印刷用ポートフォリオのデザイン (PDF・冊子)
概要	印刷用ポートフォリオのデザイン方法を学び、PDFや冊子として仕上げるためのレイアウトや構成を習得します。物理的なポートフォリオを作成し、クライアントや採用面接で直接見せるための効果的な方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	自己紹介ページの作成とブランディング
概要	ポートフォリオ内における自己紹介ページの作成方法を学びます。自分の個性や強みを伝えるページ作成を通じて、自己ブランディングを効果的にを行い、ターゲットに対して印象深くアピールするスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	履歴書・職務経歴書とポートフォリオの連携
概要	履歴書や職務経歴書とポートフォリオをどのように連携させるかを学びます。職歴やスキルを効果的にアピールし、ポートフォリオと合わせて自分の実力を最大限に伝える方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	ポートフォリオのプレゼンテーションと面接対策
概要	ポートフォリオをプレゼンテーションする際の効果的な方法と、面接時に役立つ対策を学びます。自身の作品を自信を持って説明し、面接官に印象を残すプレゼンテーションスキルを高めることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	業界のプロからのフィードバックと最終ブラッシュアップ
概要	業界のプロからのフィードバックを受け、最終的なデザインをブラッシュアップする方法を学びます。実務経験豊富なプロフェッショナルからのアドバイスを取り入れることで、デザインの完成度を高め、業界標準に即したスキルを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14. デザインキャリア戦略カリキュラム

NO	タイトル	備考
	デザイナーとしてのキャリア設計	
1コマ	デザイナーのキャリアパス（インハウス・エージェンシー・フリーランス）	
2コマ	自分の強みと専門領域を見つける（スキルマップ作成）	
3コマ	目標設定とキャリアプランニング（短期・中長期）	
4コマ	デザインの分野別キャリア（UI/UX、グラフィック、広告、ゲームなど）	
5コマ	デザイナーのためのポートフォリオ戦略	
6コマ	収入モデルの比較（就職・フリーランス・副業）	
7コマ	業界で成功しているデザイナーの分析	
8コマ	デザイン教育とスキルアップの継続方法	
9コマ	デザイナーとしてのブランド構築（SNS活用）	
10コマ	キャリア転換のタイミングと判断基準	
	デザイン業界のトレンド研究	
11コマ	デザイン業界の最新トレンドと影響力	
12コマ	UI/UXデザインの新技术（モーションUI・AR/VR・AIデザイン）	
13コマ	グラフィックデザインの最新スタイル（ネオ・ブランディング・ミニマル）	
14コマ	ソーシャルメディアデザインの変化（短尺動画・UGC）	
15コマ	サステナブルデザインとエシカルデザインの台頭	
16コマ	ノーコード・ローコードの影響（Figma・Webflow）	
17コマ	インタラクションデザインの進化（ジェスチャー操作・ボイスUI）	
18コマ	グローバルデザイン市場の動向（海外市場への進出）	
19コマ	企業のデザイン投資動向とデザイナーの役割	
20コマ	デザインツールの最新機能と活用法（Adobe、Figma、Canva）	
	プロジェクト管理とスケジュール管理	
21コマ	デザインプロジェクトの基本的な進め方	
22コマ	アジャイルとウォーターフォールの違いと適用	
23コマ	デザインブリーフの作成（目的・ターゲットの明確化）	
24コマ	タスク管理ツールの活用（Notion・Trello・Asana）	
25コマ	クリエイティブプロセスの効率化（ドラフト・フィードバック）	
26コマ	スケジュール管理の基本（マイルストーン設定）	
27コマ	優先順位の付け方とタスク分解	
28コマ	クリエイティブワークの時間管理術（ポモドーロ・ブロック時間）	
29コマ	進捗報告とチーム内コミュニケーション	
30コマ	トラブル対応とプロジェクトリカバリー	
	クライアント向けプレゼンテーション	
31コマ	クライアントとのコミュニケーションの基本	
32コマ	デザイン提案のためのリサーチと分析	
33コマ	プレゼン資料の構成（ストーリーテリングの活用）	
34コマ	効果的なビジュアルプレゼンテーション（スライド・モックアップ）	
35コマ	クライアントへの説明の仕方（専門用語を避ける工夫）	
36コマ	質問への対応とフィードバックの受け方	
37コマ	デザインの説得力を高める心理学的アプローチ	
38コマ	ネゴシエーションスキル（価格交渉・修正回数設定）	
39コマ	契約書と著作権の基本（納品・使用範囲）	
40コマ	オンライン・対面プレゼンテーションの違いとポイント	
	フリーランス・就職活動の準備	
41コマ	フリーランスと企業就職のメリット・デメリット	
42コマ	フリーランスの仕事の取り方（クラウドソーシング・SNS・紹介）	
43コマ	クライアントとの契約と見積り書の作成	
44コマ	価格設定の基礎（時給vs固定報酬）	
45コマ	企業デザイナーの採用市場と求められるスキル	
46コマ	履歴書・職務経歴書の書き方（デザイナー向け）	
47コマ	ポートフォリオのプレゼンテーションと面接対策	
48コマ	フリーランスのブランディング（SNS・ポートフォリオサイト）	
49コマ	仕事を継続的に得るためのマーケティング戦略	
50コマ	キャリアの方向性を見直すためのセルフレビュー	

デザイナーとしてのキャリア設計

1コマ	
タイトル	デザイナーのキャリアパス（インハウス・エージェンシー・フリーランス）
概要	デザイン業界でのキャリアパスについて、インハウス、エージェンシー、フリーランスという3つの働き方を比較し、それぞれの特徴やメリット・デメリットを学びます。自分に最適なキャリアパスを選ぶための基準を理解し、どの選択肢が自分の目標に最も合っているかを明確にすることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

2コマ	
タイトル	自分の強みと専門領域を見つける（スキルマップ作成）
概要	自分の強みや専門領域を明確にするために、スキルマップを作成します。自己分析を行い、得意分野や市場での競争力を把握する方法を学び、どの分野に特化していくべきかを見極めることができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

3コマ	
タイトル	目標設定とキャリアプランニング（短期・中長期）
概要	自分のキャリアにおける目標設定の方法を学びます。短期的な目標から中長期的な目標を立て、それに基づいて行動計画を策定します。キャリアの方向性を明確にし、計画的にステップアップできる力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

4コマ	
タイトル	デザインの分野別キャリア（UI/UX、グラフィック、広告、ゲームなど）
概要	デザインのさまざまな分野（UI/UX、グラフィック、広告、ゲームなど）におけるキャリアパスを学び、それぞれの分野に特化したスキルや求められる知識を理解します。どの分野に進むべきかを選ぶ際の参考になります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

5コマ	
タイトル	デザイナーのためのポートフォリオ戦略
概要	デザイナーにとって重要なポートフォリオの作成方法について学びます。自分の強みを最大限にアピールできるよう、ポートフォリオに必要な要素を理解し、効果的に魅力的なポートフォリオを作成するための戦略を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

6コマ	
タイトル	収入モデルの比較（就職・フリーランス・副業）
概要	デザイナーとしての収入モデルを比較し、就職、フリーランス、副業それぞれのメリット・デメリットを学びます。自分に合った収入源を選ぶための判断基準を理解し、将来の収入計画を立てるための視点を得られます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

7コマ	
タイトル	業界で成功しているデザイナーの分析
概要	成功しているデザイナーを分析し、彼らのキャリアの成功要因や取り組み方を学びます。実際の事例を通じて、成功するために必要なスキルやマインドセットを理解し、自分のキャリアに活かす方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

8コマ	
タイトル	デザイン教育とスキルアップの継続方法
概要	デザイン分野でのスキルアップの重要性と、それを継続的に行う方法を学びます。自分のキャリアを伸ばすためには、どのような学習方法やリソースを活用すべきか、効果的なスキルアップの仕組みを理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

9コマ	
タイトル	デザイナーとしてのブランド構築（SNS活用）
概要	SNSを活用してデザイナーとしての個人ブランドを構築する方法を学びます。自身の作品や活動を効果的に発信し、オンラインでの認知度を高めるための戦略を理解し、実践することができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

10コマ	
タイトル	キャリア転換のタイミングと判断基準
概要	キャリア転換を考える際に重要なタイミングと判断基準について学びます。自分のキャリアが行き詰まりを感じた時に、どのように転換するか、またその際に必要な準備や考慮点を理解できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

デザイン業界のトレンド研究

11コマ	
タイトル	デザイン業界の最新トレンドと影響力
概要	デザイン業界の最新トレンドや技術的な進展について学び、それが業界やキャリアに与える影響を理解します。今後のデザインの方向性を知り、時代に合わせたキャリア形成に役立てることができま
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

12コマ	
タイトル	UI/UXデザインの新技术（モーションUI・AR/VR・AIデザイン）
概要	UI/UXデザインにおける新技术（モーションUI、AR/VR、AIデザインなど）を学び、これらの技術がデザインにどのように活用されているかを理解します。未来のデザインに必要なスキルと視点を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

13コマ	
タイトル	グラフィックデザインの最新スタイル（ネオ・ブランディング・ミニマル）
概要	グラフィックデザインの最新スタイル（ネオ・ブランディング、ミニマルなど）を学び、それらのデザイン手法がどのように進化しているのかを理解します。最新のデザイントレンドを把握し、自身のデザインスタイルに活かせる方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

14コマ	
タイトル	ソーシャルメディアデザインの変化（短尺動画・UGC）
概要	ソーシャルメディアで求められるデザインの変化について学びます。特に短尺動画やUGC（ユーザー生成コンテンツ）に焦点を当て、そのデザイン手法と活用方法を理解し、SNSでの効果的なコンテンツ作成に役立てます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

15コマ	
タイトル	サステナブルデザインとエシカルデザインの台頭
概要	サステナブルデザインやエシカルデザインが注目される背景とその重要性について学びます。環境や社会への配慮を意識したデザイン手法を理解し、これらを自身のデザインワークに取り入れる方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

16コマ	
タイトル	ノーコード・ローコードの影響（Figma・Webflow）
概要	ノーコードやローコードツール（Figma、Webflowなど）の活用方法を学び、デザイン業務における効率化や新たな可能性について理解します。これらのツールを使いこなすことで、デザインの幅を広げ、素早いプロトタイピングができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

17コマ	
タイトル	インタラクティブデザインの進化（ジェスチャー操作・ボイスUI）
概要	インタラクティブデザインにおける最新技術（ジェスチャー操作、ボイスUIなど）の進化を学び、これらの技術がどのようにユーザー体験を向上させているのかを理解します。新たなインターフェースを使ったデザインの可能性を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

18コマ	
タイトル	グローバルデザイン市場の動向（海外市場への進出）
概要	グローバルなデザイン市場の動向を理解し、特に海外市場への進出方法について学びます。自分のデザインがどのように世界で受け入れられるか、国際的なキャリアのチャンスを広げるための視点を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

19コマ	
タイトル	企業のデザイン投資動向とデザイナーの役割
概要	企業がデザインに対してどのように投資しているのか、その動向を学びます。デザイナーとして企業にどのように貢献できるのか、デザインのビジネス的な側面も理解し、企業内でのデザイナーの役割を再認識することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

20コマ	
タイトル	デザインツールの最新機能と活用法（Adobe、Figma、Canva）
概要	デザインツールの最新機能（Adobe、Figma、Canvaなど）を学び、それらを効率的に活用する方法を理解します。ツールを効果的に使いこなすことで、デザイン制作の効率化や品質向上を目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

プロジェクト管理とスケジュール管理

21コマ	
タイトル	デザインプロジェクトの基本的な進め方
概要	デザインプロジェクトをスムーズに進行させるための基本的な方法を学びます。プロジェクトの立ち上げから納品までの流れや注意点を理解し、円滑な進行管理ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

22コマ	
タイトル	アジャイルとウォーターフォールの違いと適用
概要	アジャイルとウォーターフォールというプロジェクト管理手法の違いを学び、それぞれの適用方法を理解します。デザインプロジェクトにおける最適な手法を選ぶための基準を学び、柔軟に対応できるスキルを身につけます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

23コマ	
タイトル	デザインブリーフの作成（目的・ターゲットの明確化）
概要	デザインブリーフの作成方法を学びます。プロジェクトの目的やターゲットを明確にし、デザインの方向性を確立するための重要なステップを理解し、クライアントとのコミュニケーションを円滑に進めることができますようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

24コマ	
タイトル	タスク管理ツールの活用（Notion・Trello・Asana）
概要	タスク管理ツール（Notion、Trello、Asanaなど）の使い方を学び、プロジェクト管理を効率化します。チームとの共有や進捗管理を円滑に行い、期限を守るためのスキルを向上させることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

25コマ	
タイトル	クリエイティブプロセスの効率化（ドラフト・フィードバック）
概要	クリエイティブプロセスにおける効率化方法を学びます。初期のドラフト作成からフィードバックを反映するプロセスを理解し、迅速かつ効果的に作品を仕上げるための方法を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

26コマ	
タイトル	スケジュール管理の基本（マイルストーン設定）
概要	プロジェクトのスケジュール管理方法を学びます。マイルストーンを設定し、重要な目標に向かって進行状況を把握しながら進めることで、納期を守りつつ高品質な成果物を提供できるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

27コマ	
タイトル	優先順位の付け方とタスク分解
概要	タスクに優先順位をつける方法を学び、重要な作業に集中できるようになります。大きなタスクを小さく分解して効率的に進める技術を理解し、効果的なタスク管理を実現します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

28コマ	
タイトル	クリエイティブワークの時間管理術（ポモドーロ・ブロック時間）
概要	時間管理術として、ポモドーロテクニックやブロック時間法を学びます。これらの手法を用いて、集中力を高めつつ効率的に仕事を進める方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

29コマ	
タイトル	進捗報告とチーム内コミュニケーション
概要	デザインプロジェクトの進捗報告の方法と、チーム内での円滑なコミュニケーション方法を学びます。チームメンバーと効果的に情報を共有し、プロジェクトの進行をスムーズに進めるためのコツを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

30コマ	
タイトル	トラブル対応とプロジェクトリカバリー
概要	デザインプロジェクトで起こりうるトラブルに対して、冷静に対応する方法を学びます。問題解決力を高め、予期しない状況でもプロジェクトをリカバリーできる能力を養います。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

クライアント向けプレゼンテーション

31コマ	
タイトル	クライアントとのコミュニケーションの基本
概要	クライアントとのコミュニケーション方法を学びます。専門用語を避けてわかりやすく説明する力や、意見交換を円滑に進めるスキルを身につけ、信頼関係を築く方法を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

32コマ	
タイトル	デザイン提案のためのリサーチと分析
概要	デザイン提案を行う前に必要なリサーチと分析の方法を学びます。ターゲット市場や競合の分析を行い、デザイン提案に根拠を持たせることで、説得力のある提案ができるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

33コマ	
タイトル	プレゼン資料の構成（ストーリーテリングの活用）
概要	プレゼン資料を作成する際に重要なストーリーテリングの手法を学びます。魅力的で説得力のあるプレゼンテーション資料を作成するための構成方法を理解し、効果的に伝える力を高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

34コマ	
タイトル	効果的なビジュアルプレゼンテーション（スライド・モックアップ）
概要	ビジュアルを活用したプレゼンテーション技術を学びます。スライドやモックアップを使って、視覚的にインパクトのあるプレゼンテーションを行うためのコツを理解し、効果的にアイデアを伝える方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

35コマ	
タイトル	クライアントへの説明の仕方（専門用語を避ける工夫）
概要	クライアントに対して専門用語を避けてわかりやすく説明する方法を学びます。複雑なデザインコンセプトをシンプルに伝えるスキルを磨き、クライアントとの理解を深めるためのポイントを習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

36コマ	
タイトル	質問への対応とフィードバックの受け方
概要	クライアントやチームメンバーからの質問に効果的に対応する方法や、フィードバックを前向きに受け止め、改善に活かす方法を学びます。建設的なフィードバックを受けることで、デザインの質を向上させることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

37コマ	
タイトル	デザインの説得力を高める心理学的アプローチ
概要	デザインの説得力を高めるために必要な心理学的なアプローチを学びます。ユーザーやクライアントがどのようにデザインを認識するかを理解し、心理的な効果を活かして説得力のあるデザインを作り上げる技術を学びます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

38コマ	
タイトル	ネゴシエーションスキル（価格交渉・修正回数の設定）
概要	デザインの価格交渉や修正回数設定におけるネゴシエーションスキルを学びます。クライアントとの契約時に、双方にとって満足できる合意を得るための技術や戦略を理解し、成功する交渉を行えるようになります。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

39コマ	
タイトル	契約書と著作権の基本（納品・使用範囲）
概要	デザインにおける契約書の作成方法や著作権に関する基本的な知識を学びます。納品物の使用範囲や権利の取り決めについて理解し、法的なトラブルを避けるためのポイントを習得することができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

40コマ	
タイトル	オンライン・対面プレゼンテーションの違いとポイント
概要	オンラインと対面のプレゼンテーションの違いを理解し、それぞれの場面で効果的に伝えるためのポイントを学びます。リモートワークが進む中で、オンラインでも強い印象を与えるプレゼン技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

フリーランス・就職活動の準備

41コマ	
タイトル	フリーランスと企業就職のメリット・デメリット
概要	フリーランスと企業就職のメリット・デメリットを比較し、それぞれの働き方が自分に合っているかを考えることができます。自分のキャリア目標に合わせた最適な選択をするための視点を得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

42コマ	
タイトル	フリーランスの仕事の取り方（クラウドソーシング・SNS・紹介）
概要	フリーランスとして仕事を得る方法について学びます。クラウドソーシング、SNS活用、紹介などの方法を理解し、効率的にクライアントを獲得する戦略を身につけることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

43コマ	
タイトル	クライアントとの契約と見積もりの作成
概要	クライアントとの契約や見積もりを作成する方法を学びます。明確な契約内容と見積もりを提示することで、トラブルを避け、安心してプロジェクトを進めるためのスキルを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

44コマ	
タイトル	価格設定の基礎（時給vs固定報酬）
概要	デザイナーとしての価格設定方法を学びます。時給と固定報酬の違いを理解し、自分の仕事に適した価格設定を行う方法を習得し、適正な報酬を得るためのスキルを高めます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

45コマ	
タイトル	企業デザイナーの採用市場と求められるスキル
概要	企業デザイナーの採用市場の動向と、求められるスキルについて学びます。デザイン業界での競争力を高めるために、企業が求めるスキルを把握し、それに応じたスキルアップを図ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

46コマ	
タイトル	履歴書・職務経歴書の書き方（デザイナー向け）
概要	デザイナーとしての履歴書や職務経歴書の書き方を学びます。自分のスキルや経験を的確に伝える方法を理解し、採用担当者に印象を与える効果的な書類作成技術を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

47コマ	
タイトル	ポートフォリオのプレゼンテーションと面接対策
概要	ポートフォリオを効果的にプレゼンテーションする方法や面接対策を学びます。自分の作品を魅力的に伝え、面接で自信を持って自分をアピールするための戦略を習得し、採用活動での成功を目指します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

48コマ	
タイトル	フリーランスのブランディング（SNS・ポートフォリオサイト）
概要	フリーランスとしてのブランディング方法を学びます。SNSやポートフォリオサイトを活用して、自分を効果的に宣伝し、仕事を継続的に得るための強力なオンラインプレゼンスを築く方法を理解します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

49コマ	
タイトル	仕事を継続的に得るためのマーケティング戦略
概要	フリーランスとして仕事を継続的に得るためのマーケティング戦略を学びます。SNS活用やネットワークワーキング、リピート案件獲得のコツを理解し、安定した仕事の流れを作る方法を習得します。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

50コマ	
タイトル	キャリアの方向性を見直すためのセルフレビュー
概要	自身のキャリアの方向性を見直すためのセルフレビュー方法を学びます。過去の成果や経験を振り返り、今後のキャリアプランを再設定するための基準を理解し、次のステップに進むための気づきを得ることができます。
座学・演習	座学、テスト
使用教材	テキスト
事前学習	テキストを事前に読むこと
課題	特になし
特記事項	特になし
所要時間	60分

令和6年度文部科学省委託「地方やデジタル分野における専修学校理系転換等推進」事業
工業専門課程 ITデジタルクリエイター科のカリキュラム開発

ITデジタルクリエイター科 教育カリキュラム I

令和7年2月

学校法人第一平田学園 中国デザイン専門学校
〒700-0842 岡山県岡山市北区船頭町1-2
電話：086-225-0791

●本書の内容を無断で転記、掲載することは禁じます。